NG エヌジー

namco COMMUNITY MAGAZINE

1985 第10号

●ロケ紹介「北海道」

●ハードウェアサポート

●午後の国

●NG TALK

●ナムコ創立30周年記念特別企画

ナムコグラフィティ '65〜'75

●NEW GAME

バラデューク

よいこのたのしい

図画工作教室

●ナムコット倶楽部

ワープマン
ドルアーガの塔





●ナムコは今年、創立30周年なのだ

ゲームファンのキミ、ナムコのバースデイっていつか知ってる？

ナムコが誕生したのは、昭和30年6月1日。最初は「中村製作所」というちょっと固い名前で、社長も含めて社員はたった3人というスタートでした。そして今年でナムコも30才。30周年という記念すべき年を迎え、これまでの感謝の気持ちをこめて、「ナムコ創立30周年記念パーティ」が、バースデイよりひと足早い5月24日に、東京、虎の門のホテルオークラ"平安の間"にて、盛大におこなわれました。

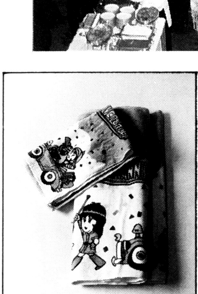
お招きしたお客様は約六七〇名。衆議院議員の藤尾正行政調会長をはじめ、同じく衆議院議員の石原慎太郎代議士、第一勧業銀行の羽倉信也頭取、富士銀行の荒木義朗頭取、西武百貨店の堤清二会長など政財界の方々や企業の会長、社長、学術的な協力をいただく大学の教授方など、広く日頃ナムコがお世話になっている方々に、お忙しい中、おいでいただきました。

二時間程のパーティでしたが、ナムコが歩んできた30年間を振り返り、また新たな気持ちで、今後の発展に向けて第一歩を踏み出すための、意味あるセレモニーとなりました。

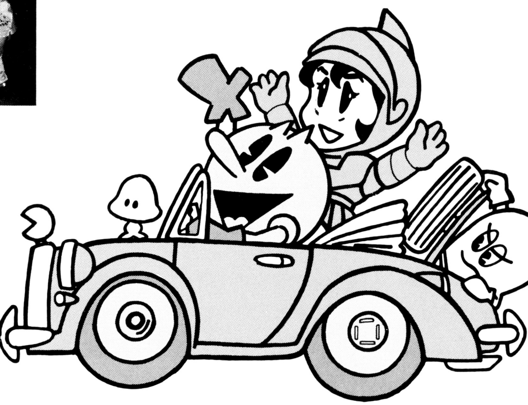
「30才なんて、もうオジンだ。」なんて、言わないで。これからも柔軟な感性で、皆さんに心から楽しんでもらえる遊びをどんどんクリエイトしていこうと、ナムコマン一同はりきっています。応援して下さいネ。



▶30周年記念パーティーの様子



〈30周年記念特別プレゼント〉
さて、このパーティーの引出物として作った、ナムコのキャラクター達の登場するかわいいタオルを、おめでたついでに、NG読者にプレゼントします。（抽選で20名）
●宛先NG編集室「タオルプレゼント」係　●〆切8月31日
（発表は発送をもってかえさせていただきます。）

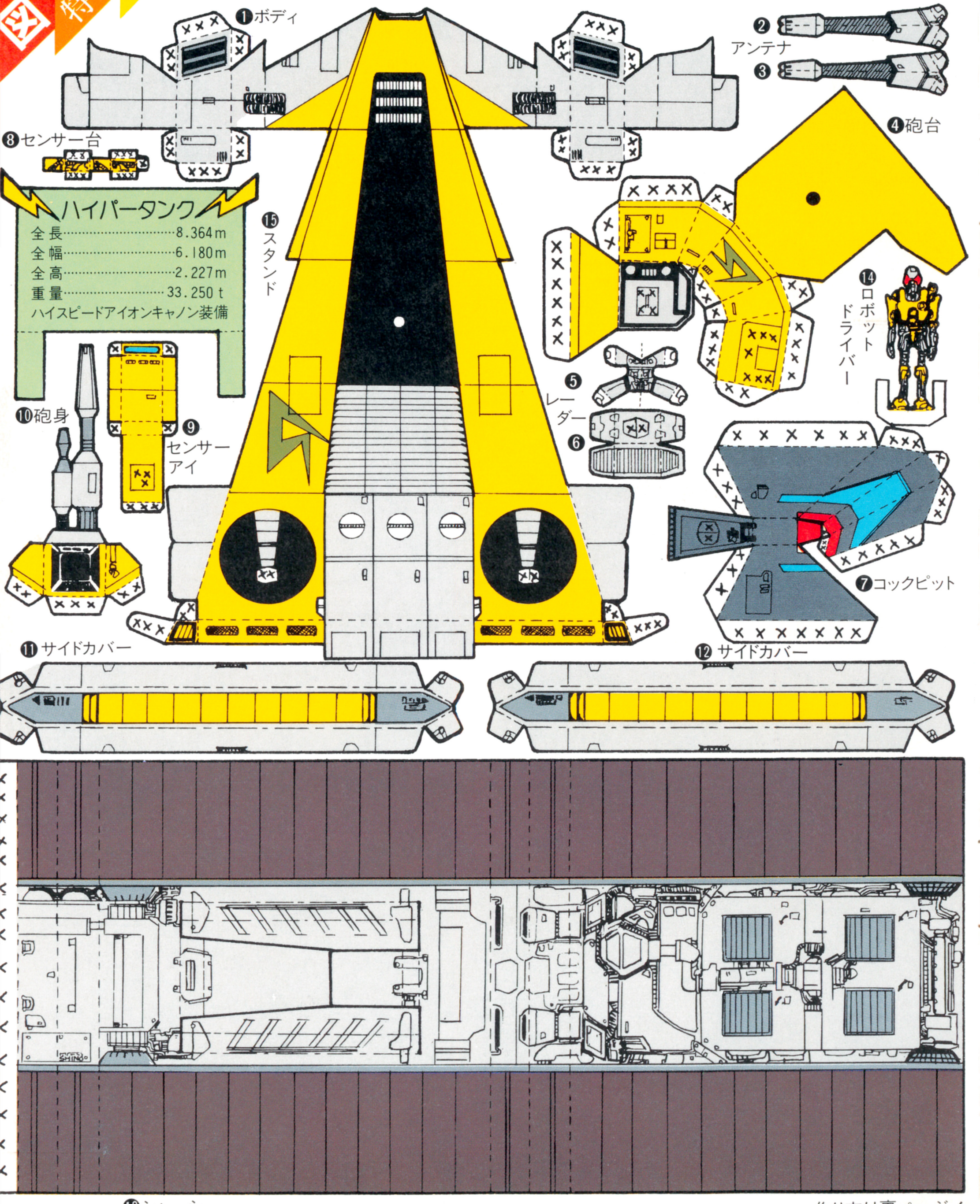


図画工作教室

特別ふろく!!

PAPER CRAFT MODEL
HYPER TANK KIT

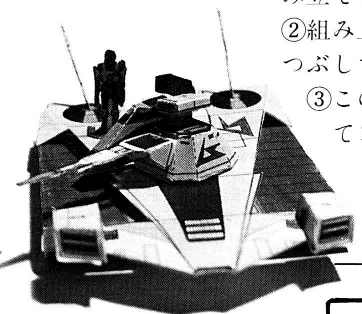
1/90 SCALE

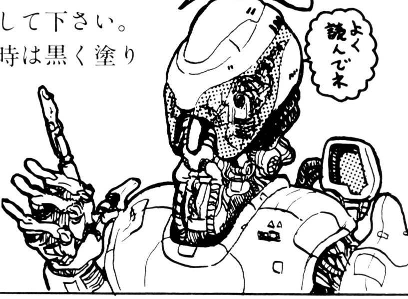


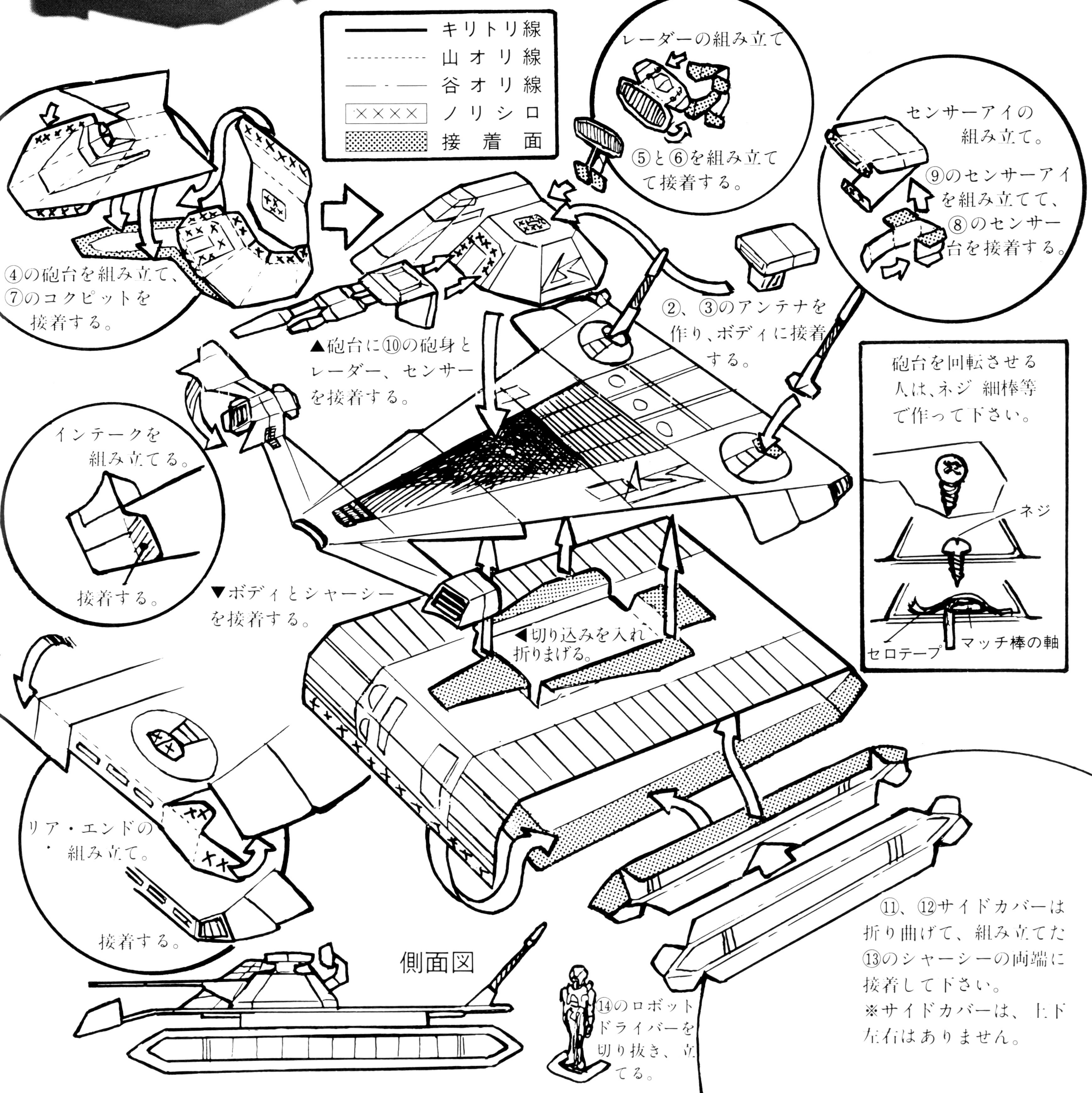
作り方は裏ページ!

ハイパータンクキットの作り方

①このページはキットの裏面ですので、キットを組み立てる人はコピーをするなり、工夫して下さい。
②組み上げた時にこのページが見える時は黒く塗りつぶして下さい。
③このキットは、組み立て方によってズレることがあります。紙の自由度を生かして組んで下さい。
④ロボットドライバーと、スタンドはおまけです。







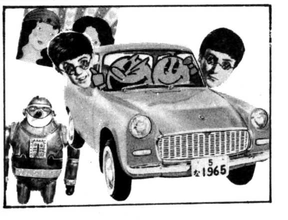
NG

namco COMMUNITY MAGAZINE

NO. 10 1985

CONTENTS

編集
●
レイアウト
●
●
(株)ナムコ
クリエイティブセンター
NG編集室



COVER

'65〜'75
僕らを楽しませてくれた
思い出がいっぱい。
ビートルズ、鉄人28号
そしてナムコの
エレメカ達。

イラストレーション 鏡 泰裕

ナムコ創立30周年
記念特別企画

ナムコ グラフィティ '65〜'75

今年はナムコの創立30周年にあたります。そしてNGは今回で創刊10号目となりました。これを記念しての特別企画〝ナムコグラフィティ'65〜'75″。君達の生まれた頃のことだから、記憶に残っていないかもしれないけど、こんな時代を通って来たナムコの歴史をご紹介しましょう。



▲アンドロイドピエロ('75)
機械じかけのマネキン。

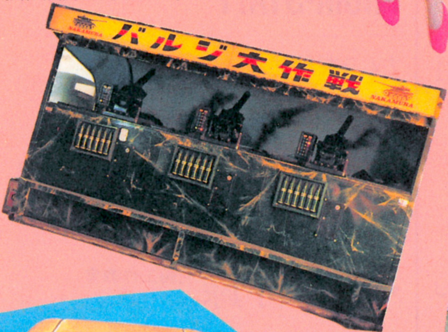






▲ダックス(木馬)('73)
本物のオートバイを、そのまま木馬にした。

▼バルジ大作戦('68)
同名のヒット映画の名をかりた本機は投影技術が売りモノ。







▶スパイラルボール('71)





◀お城ロボット('68)



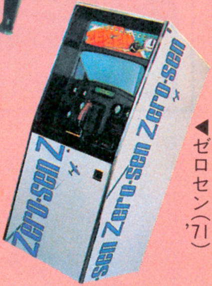




◀サーティテスト('70)

こんなファッションの若者達が、
街にあふれていた。



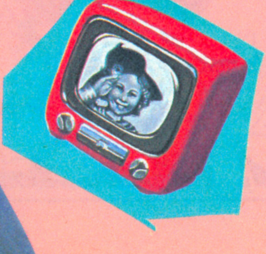


◀ゼロセン('71)



▶おそ松くん
ダービー('65)







◀ダッコちゃん



▼当時の看板

'55〜'64

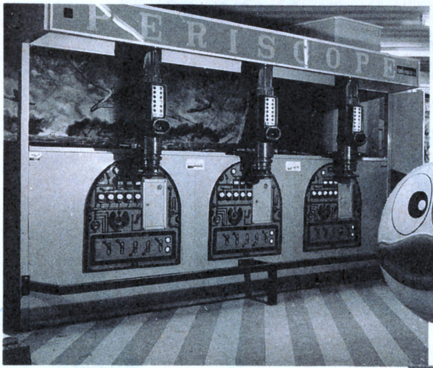
一九五五年、六月一日にナムコの前身「有限会社中村製作所」が誕生。その頃のナムコは、遊園地の企画、運営などが中心でした。ナムコの第一号店は、横浜松屋デパートの屋上。二台の木馬を設置してのスタートでした。この最初の10年は、日本は高度成長期で、AM（アミューズメント）産業の幕開けの時代でもあります。世の中では、フラフープやダッコチャンが流行し、鉄人28号や鉄腕アトムが子供達の人気の的でした。東京オリンピックも開催され、本当にパワフルな時代でした。

'67

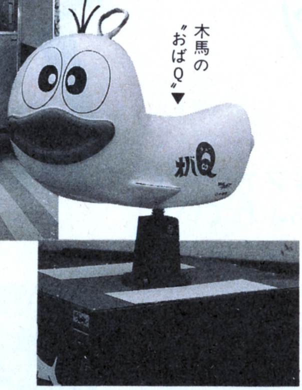
●この年は、"大東京ロープウェイ"や"飛行塔"など、大型の遊園遊具が出ました。

'65

●この年は、TVアニメで「オバケのQ太郎」が大ヒット。ナムコの木馬にも"オバQ"が登場しました。また赤塚不二夫の人気キャラクターを使った"おそ松くんダービー"（ピンボールの一種）もできました。ゲーム機にも時代が反映されてます。他には"ジャンケンマシン""ペリスコープ"などのゲーム機が世に出ました。世の中では、反戦運動、エレキギターブーム、モンキーダンスの流行などがありました。（知ってるかな?）



◀ペリスコープ



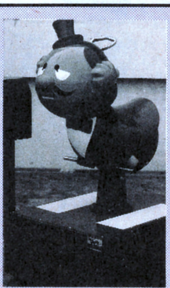
木馬の"おばQ"▼

'68

●この年は多作の年でした。"コロレット""アクアマチックガン""スライダー""スピンルーレット""ファイヤーカーニバル""サイレンサー""カードゲーム""バルジ大作戦""グランプリ""ゼロファイター""汽車""木馬""モノレール""お城ロボット"と、書き切れない程。そして、量の面だけでなく質的にも向上し、ナムコ初のドライブシミュレーションゲームができたのもこの年でした。世の中では、サイ

'66

●人気キャラクターによる木馬シリーズは、さらに充実しました。TV人形劇で人気だった「ひょっこりひょうたん島」からは"ドンガバチョ""トラヒゲ"などが登場。「オバQ」からは"ドロンパ"が加わりました。この年の作品は、"チャレンジャー""ブレンチカン""ペリスコープ""ナバロン"など、今はなつかしのエレメカゲーム達です。世の中では、ミニスカートが流行し、マイク真木の「バラが咲いた」がきっかけで、フォークソング時代へと入っていきました。





▲ウルトラマンもはやった。

◀"ドンガバチョ"である。

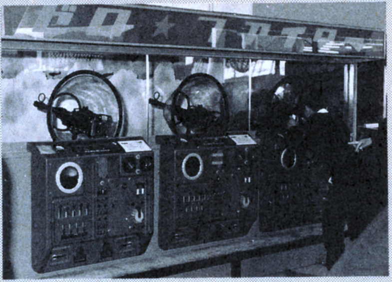


このロープウェイのゴンドラは、当時最新流行のジェミニ宇宙船がモデルです。他には、〝ウルトラガン〟〝バズーカ砲〟〝ロードウェイライド〟〝ロイヤルロボット〟など。世の中ではアングラ族が流行していました。



▼飛行塔

ケデリックなデザインが流行。また、ヒッピー族が登場し独特な文化を作っていました。



▼ゼロファイター



▼三億円事件が起こったのもこの年だった。



▼お城ロボット



'69

●この年の7月10日、アポロ11号の月面着陸が世界を沸かせました。ナムコでも、時代を反映して〝ドッキングアポロ〟なる射的ゲームが登場。他、〝イーグルゴー〟〝スペースターミナルガン〟〝シャッフルゲーム〟〝ダンシングスポット〟〝モノサイクル〟〝ローイングマシン〟〝サーカスジム〟などエレメカラッシュ。



▼ドッキングアポロ

世の中では大学紛争、マキシムの流行などがありました。



▼こんなお姉さんの出てくるTVCMがはやった。

'70

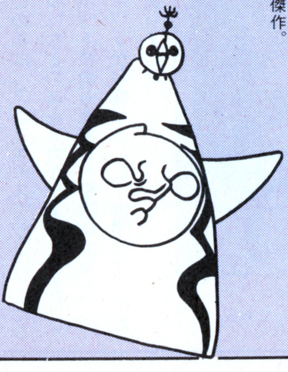
●この年のゲームは、〝スターレット〟〝タイムショック〟〝ミニコンピュータ〟〝レーサー〟〝サーサイテスト〟など。また今も愛されるベーシックな遊具〝ミニカー〟もいろいろなバリエーションで登場しました。世の中では、「日本万国博覧会」が開かれて、華々しい70年代への幕開けの年でした。



▼レーサー
ドライブシュミレーションゲームの傑作。



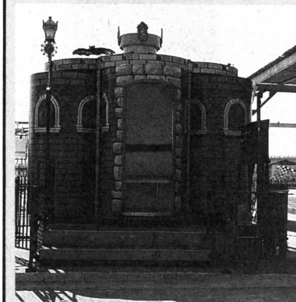
▼ミニコンピューター
適性診断テストゲームである。



▼これが大阪万博の象徴である太陽の塔。

'71

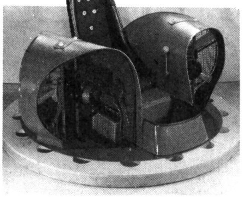
●この年は〝スパイラルボール〟〝ゼロセン〟〝カプセリア〟などのエレメカゲームができました。世の中では、カチカチクラッカーが流行しました。



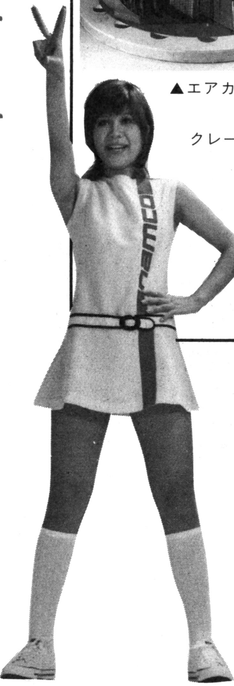
▲カプセリア
「びっくりハウス」である。

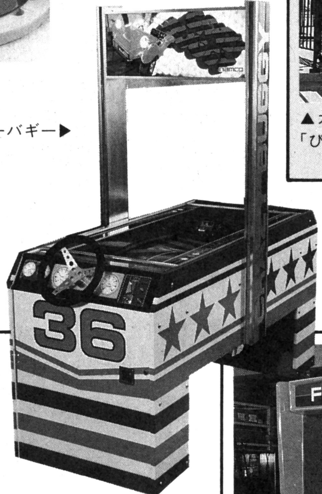
'72

●この年は、〝マシンガンシティ〟〝ビンゴレット〟〝クレージーバギー〟〝ミニスリラー館〟〝エアカー〟などが登場。世の中では、スマイルバッチが流行しました。



▲エアカー





クレージーバギー▶



◀なつかしのブルースリーである。

'73

●この年、大型ドライブシミュレーションゲーム〝F―X〟ができました。他、カードダービー、モノサイクル、など。世の中では、オイルショックがあり、高度成長にも挫折を感じる年でした。



▲フォーミュラー・X

'74

●この年は、〝フルフェイス〟〝ピッコロピッコロ〟などのエレメカが出ました。またこの頃から、ロボット技術も充実し、電話ロボット、パンフレットロボットが登場しました。世間では、オカルトブームがありました。



▲フルフェイス
「電気福笑い」である。

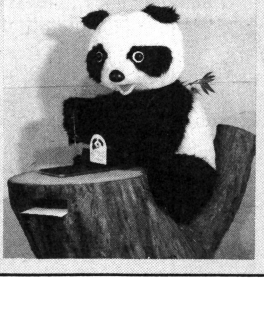
'75

●この年は、エレメカが〝ジャンボロボコン〟、ロボットは〝スタンプパンダ〟〝アンドロイドピエロ〟などが出ました。

▼リンカーンのロボット。立ち上って話をする。



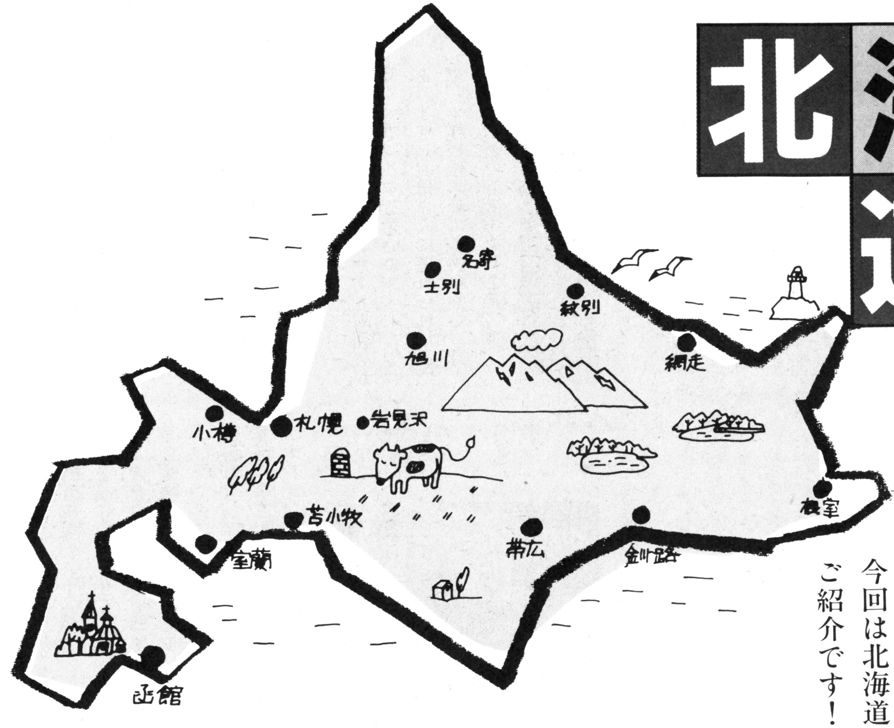
▼スタンプパンダ



この10年間のナムコは、エレメカゲームや遊園遊具を作り、日本の成長とともに歩んで来ました。そして皆さんのよく知るビデオゲーム時代は'70年後半に訪れます。次回をお楽しみに。

ロケーション紹介

北海道



でっかい自然の北海道、青い空と広い大地がまぶしいぜ。思いっきり夏を満喫したい君にぜひ来てほしい北の国だ。今回は北海道のご紹介です！



プレイタウン 赤い風車

①札幌市中央区南23条西11 ②011（562）1384 ③無休

市街から車で10分程の国道ぞいのお店。だから郊外に住む学生さんやサラリーマンの人達が多く来るようです。

かなり広いお店で雰囲気は男の人向。奥のほうには、アイスクリームやコーヒーや、ちょっとした軽食を出すカウンターがあるのがとてもうれしい。

ここは、ナムコのロケーションの多い札幌の中でも草ワケ的存在のお店です。駐車場（20台）もあるので車の方にも便利です。

プレイシティキャロット 琴似店

①札幌市西区琴似二条2琴似グリーンビル②011（621）1110③無休

札幌駅から国鉄で5分、一駅目の琴似駅と地下鉄琴似駅の中間というとても便利な所にあるのがこのお店です。メインストリートに面したビルの1Fで、かなり広いスペースの中にゲーム機がきれいに並んでいます。また、このPC琴似店の店長さんはとても熱心で、店内には物販コーナーがあったり、いろいろなポスターが貼られていて工夫がこらされています。

とにかく、中心街でとても便利な所だから、一度来てみて下さい。

札幌そごう ゲームスポット

①札幌市中央区北五条西2 ②011（213）2565③木休

札幌駅バスターミナルを一階に持つ駅前最大のショッピングビル〝札幌そごう〟の9階にこのゲームスポットがあります。すぐ隣が催事場なので、とてもにぎやかな感じ。百貨店の中だから、小さな子でも安心してプレイできるし、お母さんと買物に来た子供がちょっと帰りに寄るのにもよい所です。

また屋上遊園地もあり、ロケット（アストロライナー）が目玉の楽しいスペースです。

※①住所②電話番号〈店〉は、ナムコランドへ直通ではなく、入っている百貨店もしくはスーパーの交換が出るもの。③定休日

ファミリーパーク 棒二森屋店

①函館市若松町17ノ12
②〈店〉0138(26)1211③木休

このファミリーパークは、函館にある老舗的な百貨店の7階にあって、小さな子供向のメルヘンチックな遊びのコーナーです。

かわいらしい乗り物があり雰囲気が良く、ホッとする憩いのスペースでもあります。お母さんに連れられた幼児や、小学校低学年の子供が多く、買い物帰りに親子で寄りたいお店です。

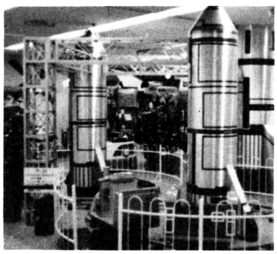
プレイシティキャロット 小樽店

①小樽市花園1ノ1ノ10
②0134(23)9596 ③無休

このPC小樽店は小樽中心街にあり、同じ建物の2階に映画館などがある楽しい所です。

映画の待ち時間に利用するにもとても便利。雰囲気も良いので、若い男女のカップルにもおススメです。デートコースの一つに加えて下さい。

西友清田店
ロボッ子広場
▼



西友清田店 ロボッ子広場

①札幌市豊平区真栄7ノ1
②011(883)2171 ③木休

札幌郊外の国道36号線ぞいに西友清田店があり、その3階にロボッ子広場があります。ここは乗り物中心のファンタジーランド。子供科学のイメージで、ロケットの立つミニSLコーナーが中心にある明るいお店です。

子供が喜ぶ楽しい店づくりをしてあるので、買い物の帰りなどに、来てみて下さい。

川沿キャロットハウス

①札幌市南区川沿2ノ1ノ18ノ17
②011(572)2383③無休

やはりここも、札幌郊外にあります。広過ぎず狭過ぎずの道路に面した明るい雰囲気のお店。ここは常連が多く、学生さんやサラリーマンが中心です。軽食店がガラスのパーテーションごしに接していておもしろい感じ。そしてさわやかで清潔感のあるお店です。駐車場（12台）もあるので、車でもお気軽にお寄り下さい。

ケーションIN北海道

②01562-3-1201　③火休

●イトーヨーカ堂月寒店 ファミリーランド
①札幌市豊平区月寒西一条11
②011-853-4733　③月2回火休

●三越札幌店・屋上遊園地
①札幌市中央区南一条西３－８
②〈店〉011-271-3311　③月休

●五番館 ゲームコーナー
①札幌市中央区北四条西３－１
②〈店〉011-251-0151　③木休

●室蘭キャロットハウス
①室蘭市中島町１－33－３
②0143-45-1951　③無休

●函館キャロットハウス
①函館市美原町２－５－１第一久保ビル
②0138-46-4336　③無休

●釧路キャロットハウス
①釧路市鳥取大通り５－４－３
②0154-53-2486　③無休

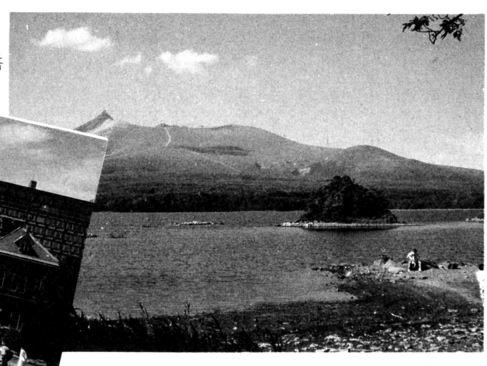
●十條サービスセンター・ファミリーランド
①釧路市鳥取大通り２－２－８
②0154-53-0178③木休



▶キタキツネ



▶旧道庁



▶駒ヶ岳
大沼

回 その他のナムコ直営ロ

●㊎ファミリーデパート・ファミリーランド
①岩見沢市四条西1
②0126-22-4557 ③第1、3火休

●ニチイ江別店・ファミリーランド
①江別市幸町34
②〈店〉01138-4-2121③水休

●北峯百貨店紋別店・ファミリーランド
①紋別市花園町3－4－39
②01582-3-7247 ③月2、3回火休

●西野ナムコランド
①札幌市西区西野一条3－60－1
②011-665-5221 ③無休

●西條百貨店・ナムコランド
①名寄市西四条南8丁目
②01654-3-8672 ③火休

●苫小牧ステーションビル・チビッ子広場
①苫小牧市表町6－2－26
②0144-36-8603 ③第3火休

●ショッパーズ菱光・ファミリーランド
①釧路市若松町1－23
②0154-24-9731 ③無休

●ナムコランド・西條士別店
①士別市西 一条8

澄川キャロットハウス

①札幌市南区澄川5条3ノ75ノ3
②011(813)6445③無休
　このお店は地下鉄澄川駅から5分位の住宅街に近いところにあります。ゲームが中心で、入口には自動販売機のあるレストスペースがあり、高校生、大学生に人気のあるお店です。

NEWS

　ナムコのゲームすべてに出合える画期的なゲームコーナー、「ナムコミュージアム」がオープンしました。
　場所は、大阪ミナミ、キャロット道頓堀店です。詳しくは、お店に直接おたずね下さい。
〈問い合せ〉キャロット道頓堀店
大阪市南区道頓堀1ノ5ノ9
☎06(212)2530

2・13

新風営法を考える—2—

　NG9号で新風営法の特集をし、「新風営法とは何か——、このことで、店やゲームファンは、どのような影響を受けるか——」について考えました。そして、この問題に関心を持つ皆さんからの声を聞こうと、NG「風営法を考える」係を設けましたところ、いろいろと手紙やハガキをいただきました。ご意見をお寄せ下さった皆さん、ありがとうございました！
　お便りの多くは、前号に載った意見と同様なものでした。たとえば、偏見に対する怒り、ピンク産業とは同じにされたくないという意見、ひたすら、ゲームに接する時間の減ったことを嘆くゲームマニア少年の声、などです。
　中には少年自身から、「年少者に対する時間規制は、ある程度はやはり必要」という意見もありました。
　「不満ではあるが、もう法律で決まってしまったことなのだから従うしかない。」という意見もありました。
　しかし、NG読者ならではのうれしい声は、「ともかく、私達は大人の偏見をなくすために、まずゲームセンターを、明るく健全な雰囲気になるように努力しよう。」という前向きの呼びかけです。うん、さすがだね。
　ナムコとしましては、業界全体で力を合わせて、この法律の問題点を解決していこうと努力しているところであります。
　そして、NGとしましては、皆さんに大人の偏見にめげず法律を守り、明るく元気なゲームファンとしてがんばっていただきたいと、陰ながら応援する次第です。

●ではここで、ちょっとユニークなお手紙をご紹介

『私は、あるゲームクラブの会長をしている者です。風営法について、本クラブ誌へ送られてきたハガキ類をまとめてみました。

1 なぜ風営法が出来たか？
①大人の遊びがすぎた。
②大人のTVゲーム等への偏見。
③大人はゲームが苦手！
④ヤクザのやってる店がある。
⑤不良のたむろしてる店がある。
⑥子供がお金を使いすぎる。

2 それで以上のことは風営法が出来たことによってどうなるのか？
①ゲームに関係ないことだけど、少しはよくなる。
②世間の見る目(偏見)がもっと悪くなる。
③子供からにらまれる。
④ヤクザが職を失い、世の中へ出てくる。
⑤不良が街にやってくる。
⑥ファミコン等を買うので、よけいにお金がかかる。

発表終わりっ！

◎読切連載SF小説◎——1

見知らぬ店

大場　惑

仔猫に鼻柱を舐められて目が覚めた。

三軒目までは連れが一緒だったのを覚えている。それから後は、まったく記憶にない。

久々に入ったバイト代に気を大きくしたのがまずかった。

まだアルコールが重く胃に残留している。

うるさくじゃれついて来る仔猫を、邪険に片手で追い払う。首をもたげてあたりを見回す。裏びれた飲み屋街の路地裏。見覚えはまったく無い。

さっきの猫が、目の前の大きなポリバケツの上から、きょとんとした目で見降ろしている。

俺は苦笑いを返しながら起き上がった。

時計は十一時を回っている。

仕方ない。午前の語学の講義はとっくに終ってしまっている。

Gパンのポケットを探る。ごっそりと目減りして薄くなった、バイト代の袋が出て来た。まあ、当面食うには困らない。

路地を抜けて表へ出る。自動販売機でコーヒーを買って胃袋に流し込む。少しむかつきが治まった。

それにしても、妙にひっそりした通りだ。人影がまるで見当らない。

通りをぶらついていると、ゲーム・ハウスの派手な表看板が目に止まった。眠けざましにちょうどいい、後先考えずに店内に足を踏み入れた。

店を開けて間もないせいなのか、それともともと入りのいい方ではないのか、客は一人も居ない。それどころか見渡したところ店員の姿さえない。

さして気にも止めずに中へ入っていった。ありふれたゲーム・ハウスに思えた。少し手狭かとも思えるフロアに整然とテーブルが並んでいる。

妙にひっそりとしていて薄暗いのが少し気味悪く思えたが。

好みのゲームを探すのに店内を一巡して、変な感じがした。

ここ二ケ月程、掛持ちのバイトに追われていて、巷のゲーム・ハウスから足が遠のいていたのだが、それにしても一台も旧知のゲーム機が無いというのはどういうことだ。

空白の二ケ月間に、全メーカーが一斉に新製品を発表したのだろうか。最近のゲーム機の寿命からして、そういう事も起こりえるかもしれない。しかし、あまりに極端な事態に思えた。

それに、見回したところ、どのゲームもメーカー名が明示されていない。再度デモ画面を片端から丹念に見て回って、やっと二、三機種メーカー名の表示されたゲームを見つけた。しかし、いずれも聞いたことも無い会社名だった。

——マイナー機械だけを寄せ集めたのだろうか？

奇妙な感覚にとらわれながら、新札を両替機でコインに崩して、とりあえず手近なテーブルへ陣取った。

軍資金もたっぷりあるし、店も貸し切りの様なものだ。心ゆくまでゲームにひたり切るのも悪くはない。

近頃はやりの〝剣と魔法〟物のアドベンチャー・ゲームと見た。

コイン投入。

剣士を操りながら魔物を倒していく。たわいもない内容だが、思い通りに操作ができないままに、あっけなく一ゲームを失った。

傍らの説明紙を読み返して再度トライ。

少し操作がのみ込めてきた。

前よりいくらかいい点が出てゲーム・オーバー。

続けざまに二ゲーム。

やっと剣士を思いどおりに操れるようになった。

スコアが伸びる。が、規定のハイ・スコア表示にはまだ程遠い。

どうという事もないゲームに思えたが、俺は魅入られた様にゲームに熱中していった。

更に三ゲーム。

スコアが急激に伸びて、ラウンドを三つクリアする。

あと五百点程でハイ・スコアに届くというところで、ゲーム・オーバー。

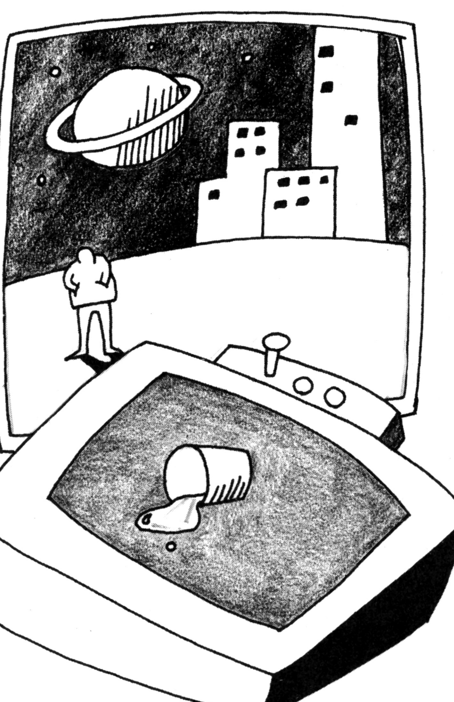
ここで止めてしまうという手はない。すぐさま次のコインを投入。

ところが、意外に点が伸びないうち

に、あっけなく剣士は死んでしまった。
　両替したコインが残り一枚。
　何となく、ここで止めにしておいた方がいい様な気がした。
　——ままよ。
　迷いをふっ切ってコインを投入。
　今度はうまくいきそうな気がした。魔物を倒すごとに、レバーを握る手に力が入っていく。ほとんどノーミスで三ラウンドをクリア。もうそろそろだと思って、ちらっとハイ・スコア表示に視線を走らせる。
　——やった。
　ちゃんと俺のスコアが入っている。ハイ・スコアに気をとられて、最後はあっけなかった。
　画面には〝GAME　OVER〟の表示。
　脱力感に、ぼうっとして画面をながめていた。画面が切り替って、何やら長たらしい英文のメッセージがスクロールしていく。
　——だから何なんだ。
　語学は大学の講義だけでたくさんだ。
　メッセージが切れて、二十個程の英単語が二列整然と画面に並ぶ。
　そう言えば、メッセージの終りの方に、〈望みの言葉を三つ選べ〉と読みとれる部分があったような気がする。
　何かおもしろいアトラクションでも見せてくれるのだろうか。
　レバーを操作してメニューから三つの単語を選んでいった。
　——次に何が現れるのだろう。
　だが、俺の期待は少々裏切られてしまった。
　画面が切り替わって、単なるネーム入れモードに入ったのだ。
　興ざめした俺は、いいかげんにボタンを叩いて席を立とうとした。
　しかし、立てなかった。
　硬直したように身動きが取れないのだ。
　背筋を冷たいものが走り抜けた。
　画面を見た俺は、恐愕した。フルネームで俺の名前が打ち込まれているではないか。
　体に震えがきた。
　指が勝手に動いて、ノミネート終了のボタンを押す。
　モードが切り替る。
　そして、あいつが画面いっぱいに姿を現したのだ。
　耳まで裂けた口を大きく開けて、嘲けた高笑いをにくらしげに俺に投げつける。
　忌わしく不気味な顔。そうだ。まぎれもなく奴は悪魔そのものだ。
　全身の血が恐怖に音をたてて凍りついていく。
　取り返し様のない失策を呪った。しかしもう遅かった。悪魔との契約は今まさに完了したのだ。
　奴が画面の奥へ消えていく。
　俺も奴に引きずられるようにして画面の中に呑み込まれてしまった。

＊　＊

　俺の選んだ三つの望みのうち、「冒険」と「富」は叶えられた。この店にたまに迷い込む客が、剣士となった俺を宝探しの冒険の旅へと旅立たせてくれるからだ。ただ、どの客もたいした腕じゃないので、旅半ばにして俺は何度となく死に絶えている。
　剣士の旅の真の目的は囚われの姫を救出する事にあると聞く。
　三つめの望み……それは「愛」。



＊お待たせのゲーム小説第二弾は、SFアドベンチャー8月号に掲載されました。読んでみて下さい。
——惑

●NG新連載を記念して、私のデビュー作の載った「SFアドベンチャー誌10月号」を抽選で2名の方にプレゼントしたいと思います。（詳しくはP31）

ナムコット倶楽部
新製品情報

ワープマン

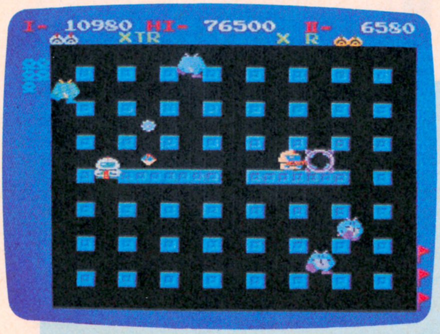
異次元世界は表裏一体
次元を越える
決めてはワープ。

一九八一年に発表された〝ワープ&ワープ〟が、新生〝ワープマン〟となって再登場!!
なかみはもちろんグレードアップ。

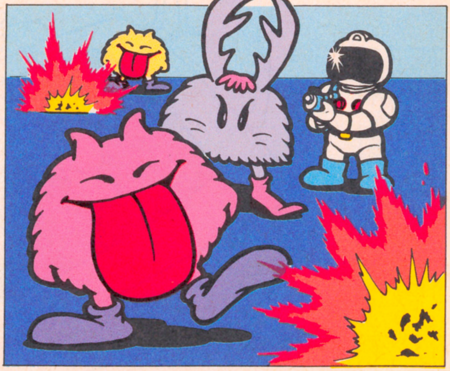
ワープマンは二つの異次元世界を行ききして異次元ベムとおかしな戦いをします。スペースワールドではリニアガンを持ち、メイズワールドでは時限爆弾をセットして応戦です。一見オーソドックスなスタイルのゲームですが、その中に盛り込まれているフィーチャーや敵のキャラクターには、他のゲームにはない特徴があります。そして、ナムコットで初めての「二人同時プレイ」が可能なゲーム。だから、楽しさ倍増です。



●スペースワールド
科学好きの君なら、自然の摂理が渦巻きとして表現されていることには気づいているだろう。
ここでは、その宇宙の渦巻き(星雲)がワープタイムのチャンスをにぎっている。隕石を盾にして危なくなったら、さあワープ!



●メイズワールド
ワープマンの時限爆弾のセットの仕方は、君の生死を分ける鍵だ!数匹の異次元ベムをいっぺんに爆風で吹き飛ばした時の爽快感は最高だ。これはむづかしいが高得点。しかし、面が進むと迷路の形が違ってくるから、うかつに爆弾を置くとあぶない!



■ワープマン
高得点へのアドバイス

ワープマンは、ただバシバシ撃っているだけではダメ。ゆとりを持ちあせらずにガマンして、高得点ミステリーベムを出現させることがポイントです。題して、「いぶし銀のテクニック」が必要なのだ。

また、ターゲットをとってワープすると、ワープマンはパワーアップ。

そして、キャラクターの性格を見抜くことも高得点につながる。

あとは、EXTRAを逃さず取って万全だ。

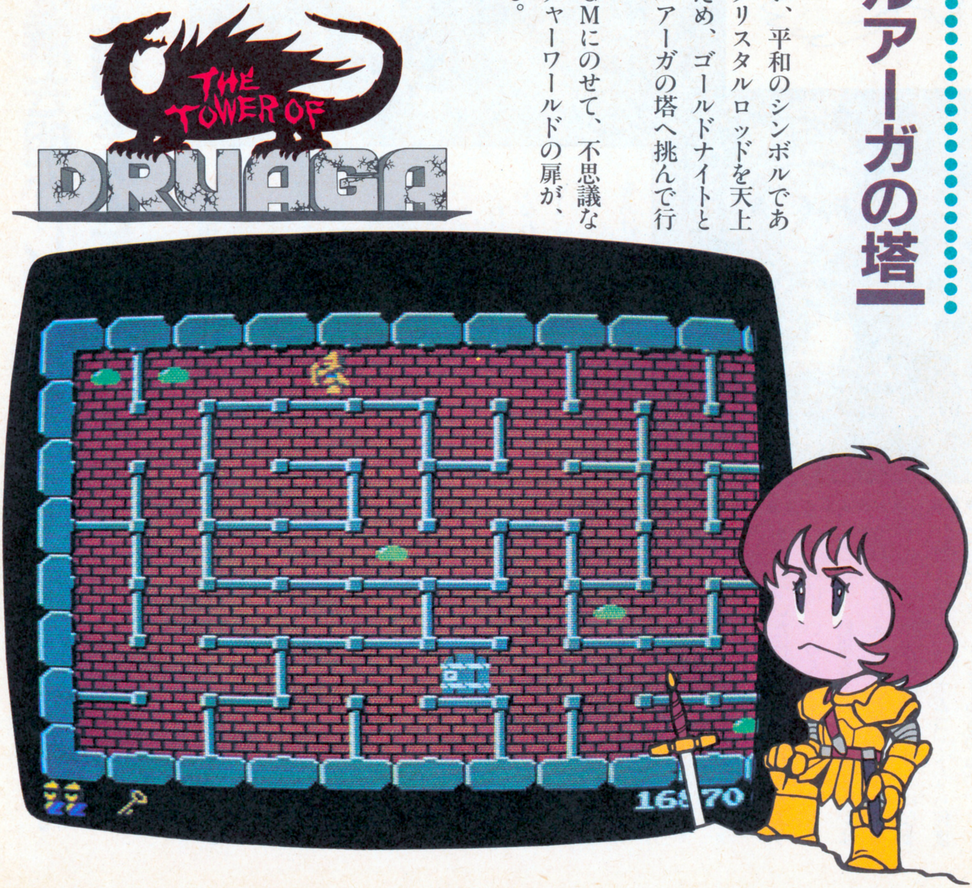
ついに「ドルアーガの塔」がご家庭で楽しめるようになった。渋いミュージックと美しいグラフィックはオリジナルのまま、しかも60階完全装備でマニアの方々にも十二分に満足して頂けるスグレモノです。東京都の山田クン、よかったね。

さて、このゲーム、まだアーケードで見つけてから一年程しかたっていないので、この前6号で見たばっかりという気がする人も多いでしょう。アーケードでは60階目のカイと出会えなかった方も、ナムコットなら夢がはたせるかもしれない。

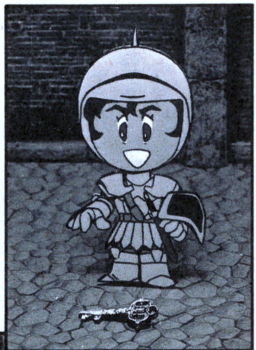
ドルアーガの塔

カイを救い、平和のシンボルであるブルークリスタルロッドを天上界に戻すため、ゴールドナイトとなってドルアーガの塔へ挑んで行くギル。

多彩なBGMにのせて、不思議なアドベンチャーワールドの扉が、今開かれる。



迷路に潜む様々な謎を解き明かし、最上階をめざして進め！



『カギをとって扉を開く』

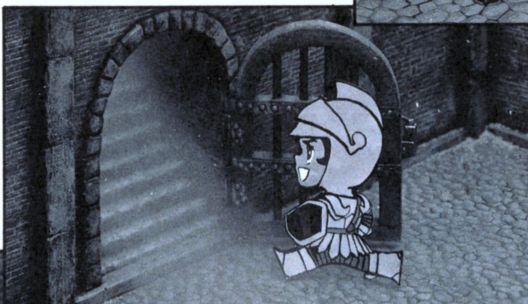
さて、このゲームは、基本的には、「カギをとって扉まで行く」のくり返しになっている。

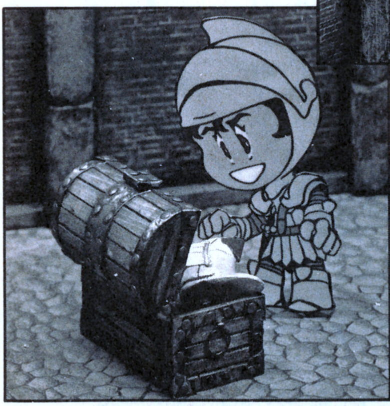
始めのうちは、割と簡単に先へ進めるけど、階が進むっちに敵はどんどん手強くなってくる。だから、ギルは不利になる。そこで、ギル自身も強くなって対抗しなければならない。

ではギルが成長するためにはどうすればいいか？　その秘訣は宝箱にある。各階にある宝箱を発見し、中の宝物を得ることによってギルは成長するのだ。最初はナイト一人に苦労しているひよっ子ギルも、やがて登場するドルアーガにも対峙し得る強者（つわもの）ギルに成長するのだ。ここがこのゲームの大きな魅力だろうね。



◀ドルイド・ゴースト





『宝箱を見つける』

さて、ギルが強者になるために、宝物を手にしなければならないが、それには出し方を見つけなきゃならない。

簡単な宝箱の出し方は、あとで少し紹介するけれど、NGはテクニックブックではないので、全部教えるってわけにはいかない。（それに、みんなわかっちゃったらつまんないでしょ。）

で、かわりにちょっとだけヒントをあげるから参考にしてね。



さて、このゲームをより楽しく、よりうまくプレイするために、二つ三つアドバイスをしよう。

(1)ゲームの本質を忘れてはならない

〝ドルアーガの塔〟の最終目標は、最上階にいるカイを助けることで、敵を倒すのはあくまでその過程に過ぎない。だから小物にいちいちかまっている必要はないし、敵が強そうだったら逃げるのも策のうちだよ。もっとも、どうしても戦わなければならないことってあるものだけどね。

(2)思いついた行動は必ず試してみよう

これは、いろんなことについて言えることで、結果を恐れて何もしないよりは、たとえあとでどうなっても、しておいた方が大局的にはプラスになると思う。それに、ナムコットなら何度でもやり直しができるものね。

■宝物の出し方を見つけるヒント

宝物の出し方は、各フロア毎にすべて異なり、一つとして同じものはない。けれど、かなり似かよったもの、別々のフロアでの出し方を組み合わせたものは結構あるんだ。だから、一つ出し方を発見したら、そこから連想して、「こういう出し方もあるかもしれない。」と推測する。そうすると早く糸口が見つかると思うよ。

■早く出し方を見つけるには…

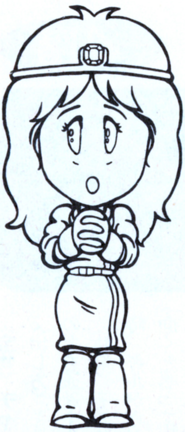
友達に呼びかけて仲間を作り、別々にプレイしたり、集まってあーだこーだ言いながらやったりして、おのおのの情報を交換していくのがいいだろうね。

〝ドルアーガの塔〟は、あらゆる角度からの発想が要求されるから、脳みそをやわらかくして考えるように。そして、その脳みその数が多ければ、それだけ情報も早く、多く手に入るし、仲間との連帯感も一層強くなるというワケだ。

また、君ん家のお父さん、お母さんを引き込んじゃうってのもいい。

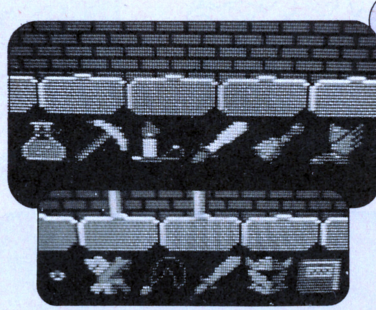
☆そんなことしなくたって、宝物の出し方リストがあるから一発さ！なんて言ってるキミ！そんなもの持ってたら、「君ん家のカイ」はケーベツするに決まってるから封印してしまっちゃいなさい！

◉しかし、宝物の出し方の見当もつかないというビギナーの方のために、秘密の宝物表を少しだけ公開しましょう。これを手がかりに上の階について研究してみて下さいね。





㊙公開 宝物表



(1)階〈銅のつるはし〉●グリーンスライムを3匹退治すると出る。●壁を壊すことができる。（ただし各階に一回限り使える。）

(2)階〈ジェットブーツ〉●ブラックスライムを2匹退治すると出る。●ギルの動きが速くなる。

(3)階〈ポーションオブヒーリング〉●どちらかのブルーナイトを倒すと出る。●ギルが一度限り生き返る。

(7)階〈銀のつるはし〉●銅のつるはしを2回使う。（なくなるまで）●壁を壊すことができ、一階について3回使える。

(10)階〈白のてぶくろ〉●レッドスライムの白呪文を1回盾で防ぐ。●これと26階の宝をとれば剣を抜くスピードが速くなる。

■その他上の階の宝物

(37)階〈ハイパーヘルメット〉●ゴーストを1匹退治し、ローパーを1回通過する。●防衛能力が向上する。

(54)階〈リング〉●右上角から9ブロック左にタッチして1ブロック下がる。●2種類のウィル・オー・ウィスプを通過できる。

(57)階〈ルビーメイス〉

(58)階〈ブルー・クリスタル・ロッド〉

(3)行きづまっても投げ出さないこと

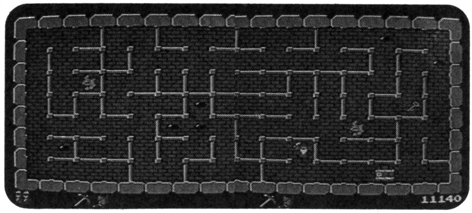
何せ、60階もあるんだから、意地の悪い面もある。なかなか先に進めないと、いらついてくるかも知れないけど、そこはゆったり構え、また時を変え、日を改めて何度もトライすれば、ふっとしたきっかけで道は開けるもの。

◇

さあ、あとは君のがんばり次第だ。決してくじけず、勇気をもって臨んでほしい。何たって君(ギル)は勇気を力に変える黄金の騎士なのだから。

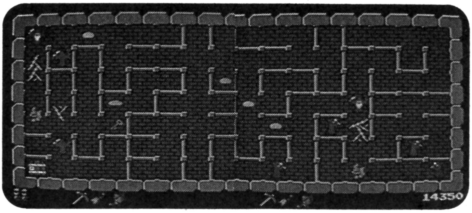
◉ドルアーガの塔◉
塔と宝物の秘密

4階



〈宝物〉チャイム
〈出し方〉キーをとらずに扉の上を通過する。
〈効果〉その階のスタートの時、ギルがカギのある方向を向くと鳴って知らせてくれる。
〈登場キャラクター〉
ブラック・スライム…6
メイジ…1
カギがすぐ近くにあってもあわてて取らないように。扉の上を通過してから取りに行きましょう。このチャイムは意外と役立つはずです。

5階

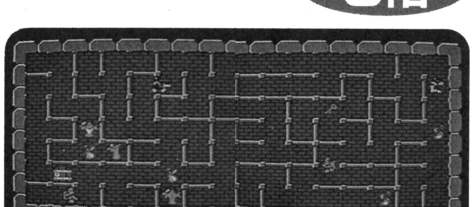


〈宝物〉ホワイト・スウォード
〈出し方〉歩行中に連続3回呪文を盾で受ける。
〈効果〉はじめに持っていた剣よりもよく切れる。
〈登場キャラクター〉
グリーンスライム…4
メイジ…5
この階は集団魔術師との戦いが決め手です。ギルをブロックの間に止め、しばらく時間をおいてから移動すると全メイジが出現します。この技の重要さは、メイジの性質を知るにつれてわかってくるでしょう。



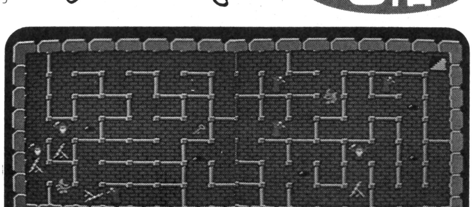
▶ドルアーガ

6階



〈宝物〉キャンドル
〈出し方〉最上段の外周の壁にさわって下に下がる。
〈効果〉7～11階のゴーストが見えるようになる。
〈登場キャラクター〉
ブラックナイト…2
ソーサラー(緑の魔術師)…3
ソーサラーの出す炎に突入しないように気をつけましょう。ソーサラーを退治するには、メイジを同時に出現させる方法を使うのがコツです。

8階

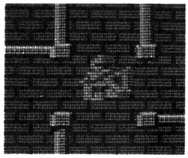


〈宝物〉ポーション(青)
〈出し方〉ギルの出現位置からXY軸ともずらし剣を振る。
〈効果〉ギルが強くなる
〈登場キャラクター〉
ブラック・スライム…5
メイジ…4
この階の宝物は楽に出ます。ただ、3階で取った薬の効果がなくなるので、この宝物は取っても取らなくてもよい。メイジの呪文には気をつけて下さい。

キャラクター紹介

このゲームは約30種類のキャラクターが登場しますが、今回その中から10種類のキャラクターをご紹介。

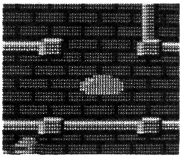
ギルガメス（ギル）



正義の主人公。愛と勇気の黄金の騎士。

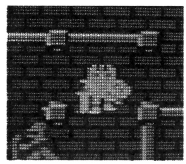
剣と盾を持っている。剣は攻撃に、盾は防御に使う。この2つの武器を巧みに使い、60階にいるカイを救出することが最終目標。

グリーンスライム



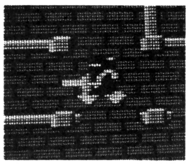
ゲームスタート後、はじめて出合う敵。止まっている時に退治するのがコツ。

ブルーナイト



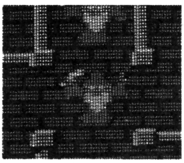
ドルアーガの創りだした戦士。ナイトの中で一番弱く、2、3回の攻撃で退治することができる。

ブラックナイト



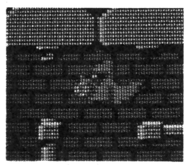
はじめの剣では、4、5回突かないと退治できない。

メイジ



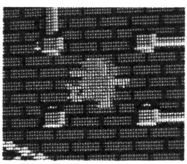
魔術師の中で一番弱い。呪文は壁で止まってしまう。呪文を出した直後に剣を出して殺してしまうとよい。

ドルイドゴースト



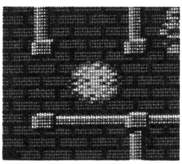
壁をこわす呪文を出す。画面の外からも呪文を出すので要注意。

ローパー



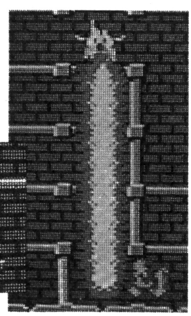
塔の中を触手を振りながら、のろのろと動く正体不明の怪物。剣を出している途中などにさわるとやられてしまう。

ウィル・オー・ウィスプ

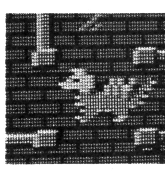


進行方向右の壁を伝わってくる性質があるレッドと、進向方向左の壁を伝わってくるブルーの2種がある。

21階以降と、タイムが赤のときに出現。撃退不可能。

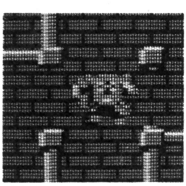


クオックス



強い炎を出すドラゴン。画面の外からでも火を吹いてくるので注意すること。

ドルアーガ



59階で出現。塔の支配者で、壁をつきぬける呪文を出し、何本もの手で剣を振り回しながらせまってくる。とても強いので、何回も刺さないと倒せない。これを倒さないと60階へ進めない。

ナムコット倶楽部
お楽しみ情報

自宅でゲーム狂となり、めきめきと実力をつけているナムコットファンの諸君、今、君の腕前を試す時が来たぞ。名づけて「ナムコット・サマーカップ'85」

各ゲームの高得点者上位1000名に、ステキなプレゼントがあたる

テレビゲームもうまくなると、誰かに腕前を自慢したくなるでしょ。でも、お家で一人でプレイしてても証拠が残らないので悔しいね。そこで、ナムコでは、夏休み特別企画として"サマーカップ'85"を行うことにした。

これは、何かというと、君の得意のゲームのハイスコアが出たら、写真をとって送り、それがそのゲームの上位1000名に入ったらプレゼントがもらえるっていう企画なんだ。

応募の方法は今から説明しま～す。

期間中にナムコットを買うと、応募カードがもらえる

●7月1日から8月31日の間にナムコのファミリーコンピュータ用カセットを買ったら応募カードがもらえる。（これがないと応募できないよ。）

●みんなに自慢したくなるようなハイスコアが出たら、すぐに写真にとろう。（君の名前もいっしょにね。）

●プリントが上がったら、応募カードの裏側にハイスコアの写真を貼る。

●そして「サマーカップ'85事務局」に送る。というワケ。



●応募するゲームは何でもいいの？

ナムコのカセットならOKだよ。

01ギャラクシアン
02パックマン
03ゼビウス
04マッピー
05ギャラガ
06ディグダグ

★他キャンペーン期間中に新発売されたカセットを対象とします。

●プレゼントは何ですか？

サマーカップ'85終了後に各ゲームの

高得点者上位1000名に

「ナムコット特製オリジナルカセットケース」を差し上げます。

●まだプレゼントがあるといううわさを聞いたのですが…

あります！サマーカップ'85終了後、応募者全員の中から、

抽選で3000名に

「ナムコット特製ウエストポーチ」をプレゼント。

この抽選は得点とは関係ありません。自信のない人も、暗くならずにどしどし応募してくださいね！

写真のとり方

⊙使うカメラは、全自動カメラが便利。この場合、部屋は明るいままでOKだ。

⊙シャッタースピードが変えられるカメラなら、1/30秒にセットしよう。この場合、部屋は暗いほうがいい。

⊙テレビ画面からは1mぐらい離れて写すのがコツ。

⊙写すときは、自分の名前を書いた紙を、画面の右下に貼りつけること。（これをお忘れなく）

⊙カメラ屋さんにプリントを頼むときは、サービスサイズで。

▼こんなふうに右下にネームカードをはってね



応募期間

7月1日～8月31日

（8月31日消印有効）

応募先

〒104-91
東京都中央区京橋郵便局
私書箱11号
「ナムコット・サマーカップ'85
事務局」

お問い合わせ

☎03(756)7651

▼特製カセットケース





▲特製ウエストポーチ

ダブルで当たるかもしれないヨ！

ナムコット係日記

僕の毎日は、アンケートハガキ（ナムコットのカセットについてる）の山の整理で始まる。その数はすごいもんで、僕の姿はたちまちにその山の中に消えてしまう。

その山の中から毎月抽選で300名に「プレゼント」を送ってるんだけど、この前こんな☎をしてきた少年がいた。「あのー、アンケートハガキを3枚も出したのに、なんも送ってこないんだけどぉー。」ガーン！3枚出したからって当たるもんじゃないぜ。㊙の話だけどこれが当たる確率は、今のところは1％なのだ。100枚に1枚ってことなのだ。

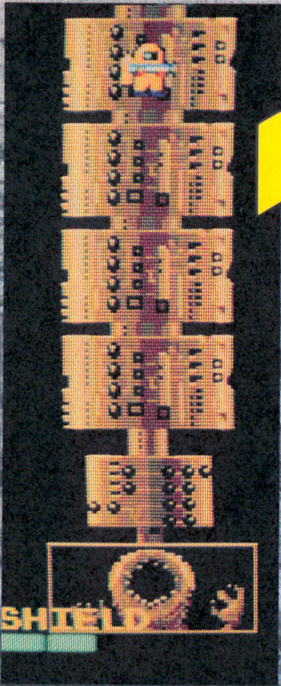
さて、抽選は公平に行なわれるので、ナムコをヨイショしたからって有利になるわけじゃないし、悪口を書いたからって不利になるものでもない。ただ、字のキタナイやつ、こりゃだめだよ。せっかく当たったのに読めなくて、送れないことが多い。気をつけるように。サマーカップ'85に応募する人も、字はきちっと書けよ！では幸運を祈る。（宗）

★尚、「サマーカップ'85」の当選は、発送をもってかえさせていただきます。

BaRaDuKe



▲バラデュークは不気味ワールドだ。



パケットを救いだせ！

平和で友好的な星、パケット星が何物かに襲われた。パケット族の人達は全て囚えられてしまったのである。　調査に赴いた君は、美しいパケット星の地下に邪悪なオクテイ族の要塞が築かれていることを知る。パケットを救えるのは君しかいない！　波動銃とシールドで武装してオクテイ族を殲滅するのだ!!

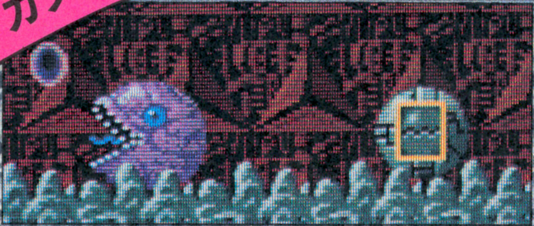
◀バラデューク要塞（オクテイ族の基地）は、地下深く伸びており、各フロアーはゲートで仕切られている。

▶このかわいいパケットを救い出すのが君の任務だ。パケットは英語を話せる知的動物で、君を守るためのシールドを増やしてくれる。

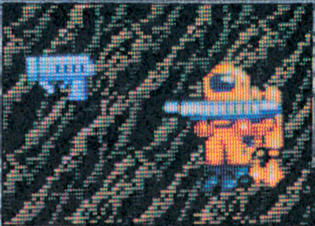


カプセルの中身は?

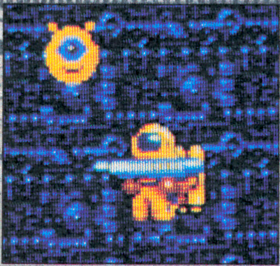
オクテイ族をやっつけると、隠されていたカプセルが出現。このカプセルの中にはいろいろな物が入っている…気をつけて開けてみよう。



▲こういう怪物も出るので要注意！



▲カプセル。



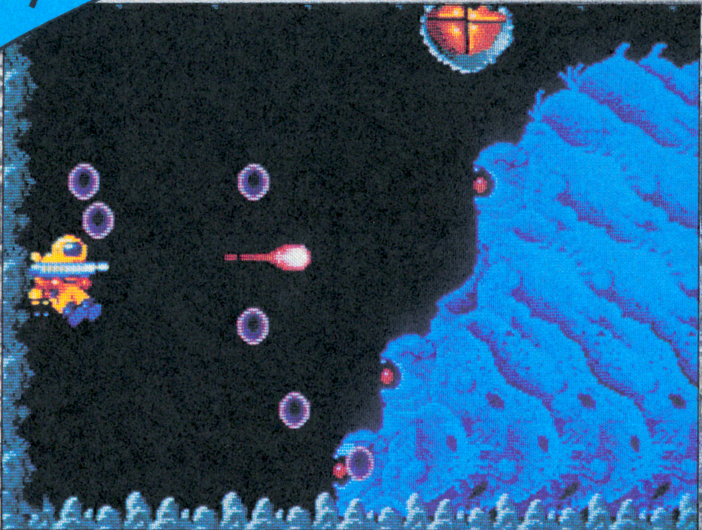


▶波動銃を強化する物も隠されている。これを装備すると、銃のパワーは倍増し、多くの敵を倒すことができる!!

◀パケットが出たら必ず連れてくること。有効なポイントとなる。まちがって殺さないように注意!!

対決、グレートオクテイ

各ステージの最下層には、想像を絶する異形の生物が潜んでいるのだ!!こいつはちょっとやそっとのことでは倒すことはできないぞ。





▲パケットを多く助けることによって、シールドアップのチャンスが多くなるのだ。

◀グレートオクテイはかなり強力で、気をいれてかからないと倒すことができない。

HARD WARE SUPPORT

ハードウェアサポート

ビデオゲームのアフターケア

今号から始まった、ハードウェアサポート。このコーナーでは、主にゲームのハードウェア、ソフトウェアに関する質問等について、ナムコの開発部員に直接解説してもらいます。

Q・某DAICONⅣのオープニングアニメの中にゾシーが出ているのでは？

A・ゾシーのモデルになっているのは、『謎の円盤UFO』というテレビ番組のUFOですが、御指摘の物体はそのオリジナルのUFOです。（END）

Q・ゼビウスに潜水艦が出ると聞いた人ですが、本当ですか？

A・ウソです。ゼビウスの隠れキャラクターについて、色々な噂が流れていますが、ソルとスペシャルフラッグ以外は全てギャグ（バグともいう）とお考えください。（END）

Q・ギルとカイは一体何才なんですか？

A・自分と同じ歳だと思うのが一番です。ちなみに私は27歳なので、ギルは27歳、カイは23歳のつもりでいます。（KNIGHT）

Q・ドルアーガの塔には続編があると聞いたのですが、それはドラゴンバスターですか？

A・違います。ドルアーガの続編は現在鋭意製作中です。前作よりもパワーアップした内容でせまっていますので、皆さん期待していて下さい。（KNIGHT）

Q・ローパーの腕は『蛇』と『ひも』のどちらなんですか？

A・次回作にも登場するので、それを見て判断してください。（END）

Q・パックランドで、フェアリーの国に行く前にゲームオーバーになったら、フェアリーはどこへいくのですか？

A・そんなことは考えずにつくりました。迷子の妖精は単に迷子のままでいるのではないのでしょうか。（NEGIE）

Q・ドラゴンバスターのホワイトソードについての質問です。剣で切れないものに使って無くなるのは納得出来るのですが、剣で切れるものに向って振っても無くなってしまうことがあります。どうしてですか？

A・単純に２５６分の１の確率です。（OHBA）

Q・ドラゴンバスターで、ゲームスタート時のバイタリティーは１２８と設定されていますが、何故そんな半端な数なんですか？

A・コンピュータは2進数で考えています。つまり2の乗数はプログラミングの上で、たいへん都合がいい訳です。ゲームスタート時の１２８は2の7乗、きのこを取ってふえる16は2の4乗、バイタリティーの最大値２５６は2の8乗ということで、8ビットのCPU



▲長野市　轟　広人

である6809にとっては切りのいい数なのです。
(OHBA)

Q・ドラゴンバスターのお姫様が、ミニスカートで出てきましたが、ナムコがそんなことをするわけ無いですよね!

A・ナムコにもスケベな人がいて、なんとバニーガールまで出ます。なお、これを入れたのは佐藤英治氏です。この方面に趣味の深い方は佐藤氏に応援のお手紙を!(OHBA) ナムコのゲームにこのようなフィーチャーが付いたのは、なにもドラゴンバスターが最初ではなく、以前にも『SOS』(こんなゲーム知らないだろうなあ)というゲームに同じ様なフィーチャーがありました。

Q・ファミコンのゼビウスでナスカの地上絵が無いのは何故ですか?

A・ファミコンのキャラクターのハードウェア的な容量不足です。ファミコンのデータ容量では、アンドア・ジェネシスか地上絵のどちらかしか入れることが出来なかったため、ゲーム上付帯的な意味しか持たない地上絵は割愛いたしました
(CROSS)

Q・ファミコンのゼビウスにファントムなどの隠れキャラクターは出ますか?

A・地上絵も出せなかったくらいだから、そんな余分なものは入っていません。(CROSS)本物もスーパーゼビウスでないかぎり、通常ファントムなど出ません!
(END)

Q・ファミコンのゼビウスでアンドアジェネシスが出てくる時、地図が止まるのは何故ですか?

A・ファミコンでは、オブジェクト(スプライトとも言う)というグラフィック機能がありますが、この方式だと走査線方向に64ドット以上のキャラクターは一度に表示出来ません。アンドアジェネシスは96ドットもあるので、地図上に表示する以外に綺麗に出すことが出来ませんでした。そのため、スクロールが一時的に停止しますが、あくまでもオリジナルの雰囲気を大事にした結果です。
(CROSS)

Q・ファミコンでリブル・ラブルを作ってくれませんか?

A・リブル・ラブルはフルグラフィックと言う表示方式を利用したゲームです。ファミコンには、この機能が無いので不可能です。
(CROSS)

Q・ドラゴンバスターは遠藤氏のデザインだと聞いたのですが、本当ですか?

A・ウソです。製作者の名誉のために、最近のゲームの担当者を紹介しましょう。
(END)

バラデューク
高橋由紀夫(GDCD)、KISSY(P)、北原聡(CD)、中島信貴(CD)、慶野由利子(M)、伊集院介清(M)

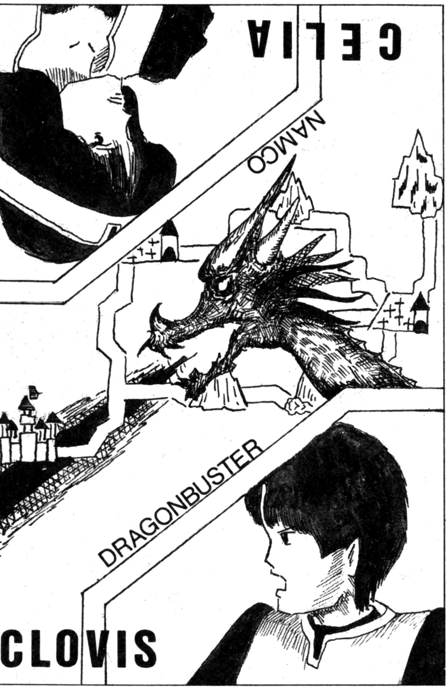
メトロクロス
岡本達郎(GDCD)、キョンタ(P)、大野木宣幸(CPM)、小野浩(CD)、北原聡(CD)

ディグダグII
水野一実(GDCD)、はずれ(P)、ZUNちゃん(M)

ドラゴンバスター
佐藤英樹(GDCD)、大場惑(P)、ピョコタン(CP)、小野浩(CD)、北原聡(CD)、慶野由利子(M)

パックランド
根夾司(GDCD)、KISSY(P)、小野浩(CD)、慶野由利子(M)

ドルアーガの塔
遠藤雅伸(GDCD)、KNIGHT(P)、篠崎雄一郎(CD)、ZUNちゃん(M)



▲奈良市　小山則之


▲兵庫県　梶原　雅夫

ビデオゲームに関する御意見、御質問などは、このコーナーにてお答え致しますので、どしどしお便りを送ってね。 宛て先は…
NG編集室「ハードウェアサポート」係

(GD)=ゲームデザイン、(P)=プログラマー、(CD)=キャラクターデザイン、(M)=ミュージック、(CP)=コ・プログラマー

斎藤ひろみ's ラジオWAアメリカン

はじめまして皆さん。元気にしてますか。この度、(前DJの大橋照子さん渡米後)ラジアメでキャンキャンとおしゃべりさせて頂いております斉藤洋美です。私はまだまだ初心者ですが、よろしくお願いしますネ。

私、週に1回ラジオの前の皆さんにおしゃべりするのが楽しくて〱仕方がないのです。私の声が電波にのって皆がラジオのダイヤルを合わせると、私の見知らぬあなたの部屋やふとんの中かな？とにかく、いろんな所へ届いてしまうわけでしょ。そりゃ、あたりまえのことかもしれないけれど、私にとってはもう、すごおいことなんだもの。まだまだ不慣れで聞きづらい点も多々あると思うけれど、皆と早く仲良しになれるように頑張ります。ぜひ、ラジアメ聞いて下さいね。

アシスタントつるまの声(これは完全に猫をかぶってます。本性は……フフフ……)

NEWパーソナリティ、ひろみさんのイメージコーナーへ届けられたイラストを御紹介。
リスナーの皆さん、自分のイメージと合ってたかナ？



▲北海道　松坂　心



▶東京都　宮田　光康



◀静岡県　静岡市の春告げ鳥

〈放送時間・30分〉

北海道放送	(日)	24:30
東北放送	(日)	21:30
茨城放送	(月)	19:30
栃木放送	(木)	22:30
T.B.S.ラジオ	(日)	25:00
静岡放送	(日)	22:00
信越放送	(土)	23:30
東海ラジオ	(日)	26:15
北日本放送	(土)	22:30
ラジオ大阪	(日)	17:05
西日本放送	(日)	22:15
中国放送	(日)	24:00
熊本放送	(日)	23:30
宮崎放送	(土)	23:30
R.K.B.毎日放送	(日)	24:10
南海放送	(日)	24:00

正しいロボット業界用語講座(1)

〈ロボットイベントにおける緊急事態発生の時〉

今回は、我社のロボットイベントチームの日常語を紹介しよう。ナムコロボット博士を自認する君なら、完璧にマスターしてほしい。題して、「正しいロボット業界用語講座・パート(1)」

(1)スクランブル　ロボット催事の前日などに起る。突然の故障でロボットが動かない時、交換部品を背中にしょって、早朝だろうが深夜だろうが、催事のオープンに間に合わせるために緊急発進すること。一見カッコ良いが返り討ちに合うことも多い。

(2)ヒクヒク　ロボットが正常な動作をしないときなど、困惑の意志を伝える言葉。

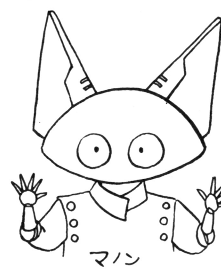
ex「ロボットの右腕が上りません。どうしましょう。」

「……ヒクヒク。」

例のように、たとえこの言葉を連発しても何の解決にもならないことが多い。

午後の国

10話〈プリテンダー〉　作・冨土 弘



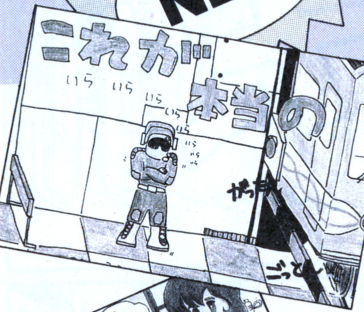




これか?
ガバ!
わるいわるい どうなってる のかと 思ってな
マノン
マノン
マノン
ロクさんの 農場には 小さい子供が たくさんいる
……
こんどは かえり道
キシャー コン
キシャー
ザザザザ
なんてとこ 通るんだ


ズーボ
わー
世の中
何が起きるか
わからない
気を
つけましょう
やー
ごくろー
おまえ
いいやつだなー
本当に
わー
ガシ

NEW NG TALK



▲東京都 飯田英明



▶福岡県 黒木伸章



**ハーイ！
やって来ました。
夏だ！海だ!!潮吹く季節!!
今回からは私、マッコウクジラことマッコウがあなたとつづるNG・TALKです。**

あーン！また買ってしまった。季節はずれの福袋。こいつを見ると胸騒ぐ。整列した紙袋を、1つ1つ丹念に揺ってみる。「この重み！ウン!!いけてる。」30分かけてこいつを選んだ。テープを丁寧に剝し、手を突っ込む。お！何かに触れた。そいつをフンヌと握りしめ、そっと取り出す。――ジャーン！目を開ける。何だこれ。へら、へら、袋いっぱいへらだらけ。なんで福袋にへらなんか入れるの？またハズレたぁ。……てな調子で、つぶれても踏まれても福袋への夢を捨てない脳天気な私、マッコウがこれからあなたのお相手じゃ。よろしくね。

GM密着収録作戦

僕は、前からナコムのゲームミュージックが好きで、ドルアーガの祝福の曲のときなどは、画面をたたきながらよく口ずさんでいた。しかし、僕はこんないいMUSICがゲームセンターだけでしか聞けないということに不満を感じはじめた。そこで僕は、友人Mと組んで、恐ろしい「テープレコーダー持ち歩き密着取材大作戦」を計画しプレイシティキャロットへ急いだ。そう、この作戦は、テープレコーダーをテーブルゲームのスピーカーに当て、ミュージックを録音するというものだ。僕は、ヒンシュクを覚悟でやったのだが、実際にかったヒンシュクは予想をはるかに上回っていた。

●東京都　遠藤　大介

大介君、お姉さんは君の恥も外聞も捨てたその行動力に胸を打たれた。そこで大介君に、こっそり耳寄りな情報を！待ちに待ったゲームミュージックの第三弾『RETURN OF VIDEO GAME MUSIC』がアルファーレコードから6月25日に発売。さて気になる曲目の方だけど、ポールポジションII、ディグダグII、ドラゴンバスターにメトロクロス、そして大介君の大好きなドルアーガまで全13曲。この中には、君達の耳にまだ触れてないGMが入っている。ゲーム通の君なら友達の前でちょっと口づさんでみる。ニックイネ！ちなみにレコード番号はALR、22004、予価¥2200。

（マッコウ）

貫いた甲斐あって…

初めまして。春に某府立高校の入試を受けました。アホなくせに専願にしたので後がありませんでした。で、わずかの努力をしようと3月に入ってから16日間（入試まで）まったくゲームをやめました。でも、せめて気分だけでも味わおうとゲームセンターへ行きました。そこで、何度かドルアーガのジョイスティックに手がかかりそうになりましたが、ガマンしました。その苦労あってか合格しました！これからも勉強もゲームも一生懸命はげみたいと思います。

●大阪府　庄子　博史

おめでとう博史君！今は楽しい高校生活の真最中だね。自分で決めた事をやるっていうのは簡単そうで難しい。16日間ではあるが、それをやり遂げてこそ真のゲーマー。お姉さんは博史君みたいな男らしい人に弱いんだ！ホッ…。

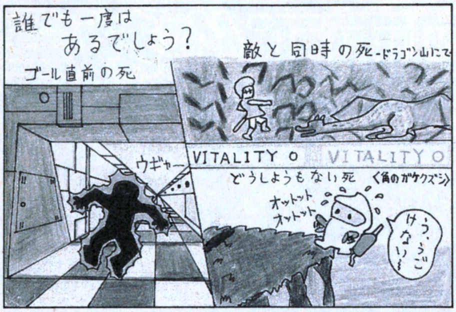
（マッコウ）

か、金がないっ！

ある日、僕の友人がデパートにファミコンを買いにいった。はっきり言ってこいつはゼビウスめあてだった。この時期にファミコンがあるわけないと思ったが、奇跡的にあった。な、なんと予約しないと買えなかったゼビウスまであった。さあ買おうと思ったその瞬間…「か、金がないっ！」――そう、彼は2万円も落としてしまっていたのでした。彼は今、みんなからこの事でバカにされています。

（※…これは1月の出来事のお話。）

●新潟県　片貝　治



▲東京都　西久保　孝弘

アホ、バカ、マヌケ！そ、そんな大切な時にそんな大金を！ガチョピン!!　しかし思えば三年前、同じ様な出来事がお姉さんにもあった。あーあの悔しさ、あの空しさ！一ヶ月は立ち直れなかったもんね。しかし『禍福は糾える縄の如し（良い事と悪い事は背中合わせにやって来る）』という様に、きっと彼には良い事が訪れるヨ。お姉さんは顔を張って保証します。（マッコウ）

友達がふえたボク

僕は、むかしゲームばかりやっていてあまりみんなに好かれるほうではなかった。けれど、そんなことにも負けずにゼビウスを毎日1回はやって約3ヶ月で1千万点いった。そのころファミコンのゼビウスがでた。教室はその話題でもちきりだ。そこで僕は、SOL、スペシャルフラッグなどをみんなにおしえてあげたら、とたんにみんなに好かれるようになった。僕はうれしくてたまりません。そしてゲーム友達も多くなってきました。ゲームバンザイ。

●岐阜県　秋田　和彦

そう、ゲーマーはなぜか好かれない事がある。しかし、そこで投げなかった君は偉い！人間何か一つ特技を持つのは大切な事だ。それが自信につながる。そしてゲームの輪が広がって行く。お姉さんは実に嬉しい。心の中にぬくいものが流れる。和彦バンザーイ。（マッコウ）

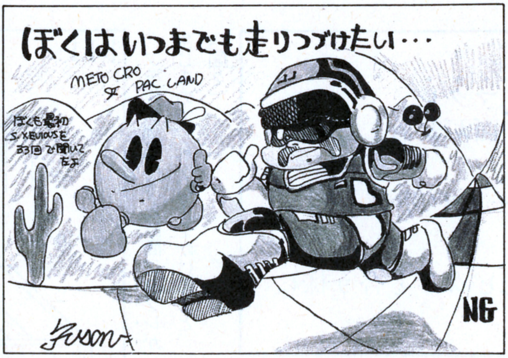
イケてる先生

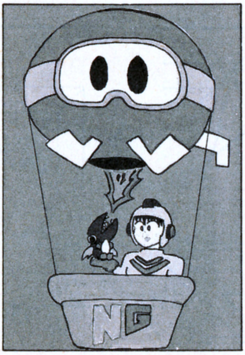
僕達のクラスはみんなゲーム好きで、このあいだの休み時間にNG8号のすごろくをやっていた。そうしたら急に先生が入ってきた。「こらっ」とおこられNGを取りあげられるかと思ったら、「先生もまぜろや」だって。そして一緒にやったら、先生がなんと奇跡を出してしまった。うちのクラスは楽しいよー。

●長野県　絶対特名　ピータン

絶対特名のピータン君。君達は暇というか実に奇特だ。あの双六を本当にやるなんて。それにしても楽しそうなクラス。まっことイけてる先生だね。先生独身？昔懐しすごろくゲーム。クラスのすごろくを作るなんてのもいい。クラスの席順か何かで好きな娘の所では特典があるとか――。今度クラスで流行っているゲームや遊びがあったらぜひ教えてね。お姉さん待ってる。（マッコウ）

この他に、長野の花岡恵美さん。静岡の中村達也くん。兵庫の梶原雅夫くんや岐阜の市川芳彦くん。札幌の西村加洋子さん。楽しいイラストやいちゃもんをどうもありがとー。





君の熱いメッセージを待っている。（マッコウ）

◀右　京都府　フーさん
◀左　福井県　吉村正照

YOIKONO TANOSHĪ

図画工作教室

最終回 フル・スクラッチモデリング



▲今回製作したフル・スクラッチグロブダー。オリジナルシーンの中で。

スクラッチモデリングノート

どーも、Mr.ドットマンです。今回、グロブダーの自作(スクラッチ)モデルにチャレンジしてみました。知っている人もいると思うけど、僕は以前にもソル・バルウの自作(スクラッチ)をやっているんだね。そこで、少しページを貰って、スクラッチモデリングについて書いてみようと思う。

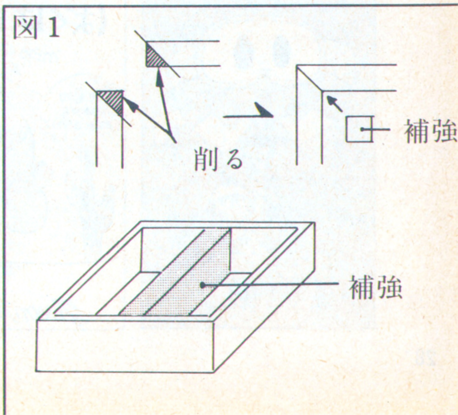
まず作るものの資料を集める。資料は多いほどいいけど、いろんな角度(アングル)からのものでないと意味がないので注意しよう。それをもとに図面を書くが、これには寸法等を書き入れておくといいね。また、複写しておくと、あとあと便利だ。

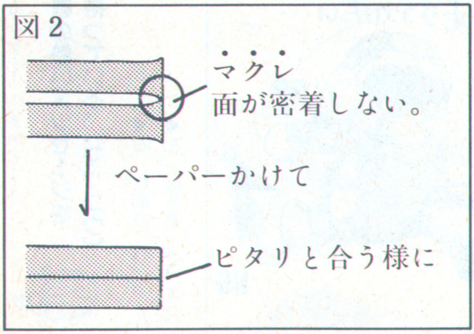
図面が書けたら、次はプラ板やプラ棒等の材料を使っての作業になるけれども、こういうのは文章で長々と書くより、分り易い様に図を加えて進めてみよう。

○平面的なものを作る場合、最初に厚紙で作って寸法の調整をし、その後にプラ板で作り始める方が失敗(ミス)らない。

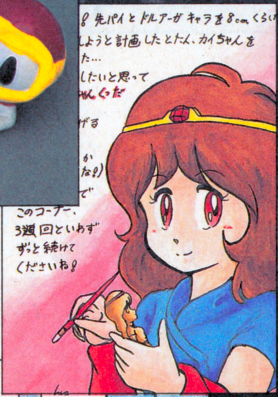
○箱状の部品(パーツ)をプラ板で作る場合、中に仕切りを入れて、歪みや凹みを防ぐこと。また、プラ板どうしの接着には、接着面を大きくとったり、補強を入れること。〔図1〕

○プラ板を切り出すと断面にマクレが生じるので、ペーパーをかけること。〔図2〕

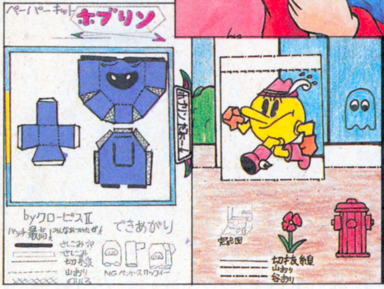


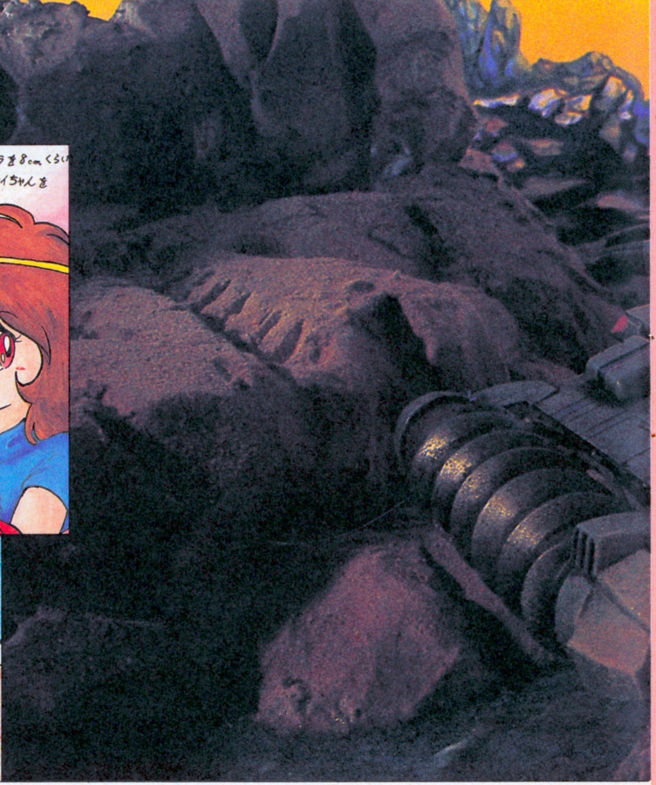


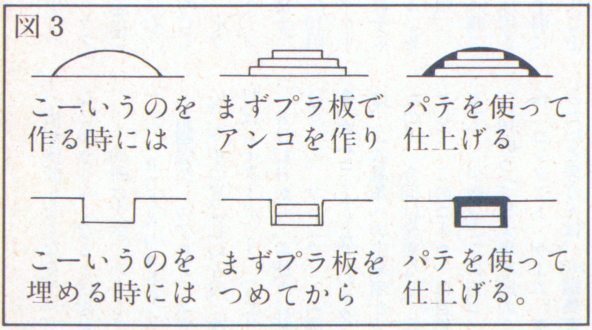




▲㊤埼玉県　内布好紀
　㊦北海道　山田　真
▶横浜市　三ツ木太平
▼山形県　大場智洋







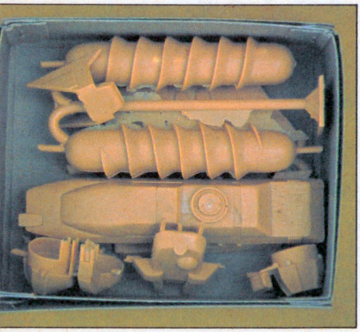
○パテを使う時は、出来る限りその使用量を少なくすること。〔図3〕

以上の4つをちゃんとやれば、特に問題なく作業は進むはずである。無論、定規を使うとかの基本を守ってのことだが。

今回は、型取りを考えて部品(パーツ)ごとに作ったので、製作は割と楽だった…訳でもないな、やっぱり。まぁ、自作(スクラッチ)は技術よりも前に、体力なのではなかろーかとつくづく思ってしまったりするのでした。〔完〕

いかがでしたでしょうか。早いもので3回連載ということで始めた図画工作教室も、今回・最終回ということになりました。ペーパークラフトから始めて、フルスクラッチビルドまで割と早いペースで進めてしまったり、図画の方を割とおろそかにしてしまったなど、残念なこともいっぱいありますが、NGからは今回限りで、図画工作教室という名前は消えてしまいます。けれども、ファンの皆さんの熱い要望があれば、また何等かの形で始めるかもしれません。短かい間だったけれど、応援してくれてどうもありがとう。

P.S.…今回製作したグロブダーと、前回製作したカイのキットを、もしかしたら販売する可能性もあります。グロブダーの方は少々高くなってしまいますが。皆さんの強い要望があれば……実現できるかもしれません。



▲グロブダーキット

FROM STAFF

★8月12日からナムコNG編集室は新住所となります。〈新住所〉〒146大田区矢口2—1—21 以後のお便りはこちらへお願いします。

最近小説がつまらない。で、栗本慎一郎と南伸坊の文庫本をやたらに読みまくって、むやみにシソウだのテツガクだのしている。（惑）

記念撮影をする時は必ず一番後に立つのに、手渡された写真はまたもや遠近法を無視していた。（マッコウ）

友人の結婚式に出席し、相手がいないってのがいささか淋しくなった。誰か立候補してくれる女性（ひと）、居ないかなあ。一緒にサバイバル・ゲームなんか出来たら最高なんだけど。（Mr DOTMAN）

ファンの方々へお願いがあります。新しいゲームを早く楽しみたいのなら、返事を強要するファンレターは御遠慮願います。例（お返事下さいね）上記ボツ（遠藤）

歌って踊れるNGスタッフを目指し、夜ごと密かにカラオケとジャズダンスに通う日々。10号発行打ち上げパーティの出し物は、「コットンクラブ」に決めてますの。（スチャラカ主婦）

よく大人は、○○にだけはなっちゃいけないとか、××は絶対にしちゃいけないとか言いますが、そういう人に限って○○だったり、××をしていたりします。（富士）

おふくろのサイフから盗んだ10円玉を握りしめて㊣デパートでクレージーバギーをやった。いい点数を取れば絶対カーレーサーになれると思っていた。おいらが小学生の頃。（鏡）

NGにお便りやイラストが採用されるコツは、発行日の1ヶ月半前に編集室へ必着になるように出すことです。（KOSU）

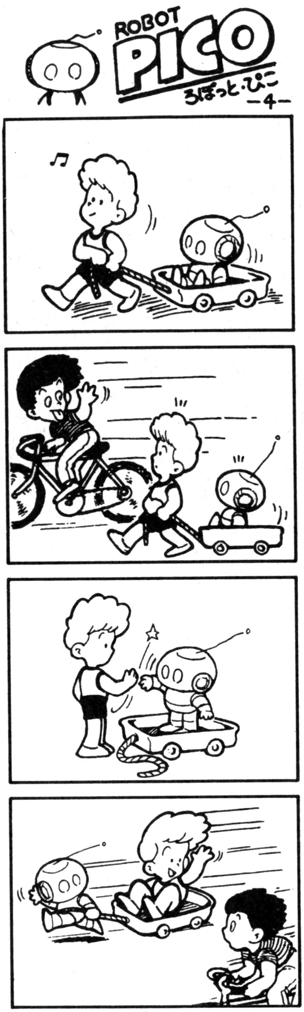
ちょっとした事故で、右足の小指の骨を折ってしまった。たった一本の指が機能しなくなるだけで、こんなに歩きづらくなるとは思わなかった。…油断は大敵であることを知った。（ROCK'N★EDITER）

話題騒然、エアロビクスで減量5kg。今年の夏は私のもの。次回の取材はレオタードで！（まかちゃん）

8月12日から、お便りは新住所のほうへネ。ヨロシク。（編集長）

●**「ナムコットでなごむボクの生活」**は、二次募集への応募者が少なかったので、今回は発表なし。（残念！）そして、このコーナーは自然消滅します。（少数ファンの方ゴメン！）

〈P10のつづき〉大場惑氏のデビュー作「コンタクト・ゲーム」を読んでみたいと思う人は、NG編集室「SF㋐誌」プレゼント係へハガキを出して下さいね。〆切は8月31日。（惑氏へのお便りも待ってます。）



⊙NGグッズ通販のお知らせ

パスケースをお買い上げの皆さま、ありがとうございました。ご要望が多かったので、今回さらに300個追加しました。前回あきらめちゃった方、申し込みをお待ちしてます。

〈申し込み方法〉郵便局で郵便為替一、〇〇〇円分を買って、NG編集室「パスケース」係宛に送って下さい。封筒に、住所、氏名、電話番号を忘れずに書いてね。約2週間でお届けできると思います。



▶中を開けたところ

NG第10号
昭和60年7月25日発行
●発行
株式会社ナムコ
NG編集室
〒144東京都大田区蒲田5-38-3
朝日ビル

NG11号は10月25日発行予定です。

〈ナムコオリジナルグッズ注文票〉 ★印はNEWグッズです。

		品名	価格	数量	金額
★	1	メトロクロス下敷き	200		
★	2	ディグダグII下敷き	200		
★	3	ポストカードセット(6枚組、Mクロス、ドルアーガ他)	300		
	4	ピクパク下敷き	200		
	5	ピクパク便せん	200		
	6	ピクパク封筒	200		
	7	ピクパクシール	100		
	8	ピクパクパスケース	250		
	9	ピクパク“ゴンザレス”バッヂ	200		
	10	ピクパク“マリア”バッヂ	200		
	11	ピクパク“トメIII”バッヂ	200		
	12	ピクパクレーベルブック	150		
	13	ピクパクカンペンケース	350		
	14	ピクパクトレーナー(L・M・S)(黄・クリーム)	3,800		
	15	パックマントレーナー(L・M・S)	3,900		
	16	パックマンカンペンケース	350		
	17	パックマンノート	250		
	18	パックマンフロートキーホルダー(赤・青・黄・白)	350		
★	19	パックマンコースター(2枚組)	250		
	20	パックマンTシャツ(L・M・S)	1,800		
	21	マッピーTシャツ(L・M・S)	1,500		
	22	マッピーパスケース(イラスト)	250		
	23	マッピー下敷き(イラスト)	200		
	24	マッピー便せん(イラスト)	200		
	25	マッピー封筒(イラスト)	200		
	26	マッピーバッヂ(イラスト)	200		
	27	マッピーシール(イラスト)	100		
	28	マッピーキーホルダー(ロボット)	300		
	29	マッピーラミネートカード(ロボット)	100		
	30	マッピーポスター(ロボット)	300		
	31	アトマバッヂ	200		
	32	ロボット大集合下敷き	200		
	33	ロボットジグゾーパズル	600		
	34	ロボットステッカー	200		
	郵送手数料	商品代金5,000円以下	400		
		商品代金5,001円以上	700		
			合計		

※郵送手数料は必要です。お忘れなく。

住所 〒

氏名

年齢　　才　TEL

キリトリセン

◀通販申し込み2つの方法▶

1.従来の送金方法

代金は郵便局の定額小為替、普通小為替または書留にかえ、上の注文票と一緒にお送り下さい。(為替には何も記入しないこと)

〈郵送先〉
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5(株)ナムコ
社長室事業課キャラクター商品係

〈お問い合わせ〉**(03)756-2311**

2.郵便振替による方法(この方が安くて便利!)

郵便局で郵便振替用紙をもらい、下記のことを記入して下さい。

- 口座番号の欄/東京**5-193008**　●加入者の欄/㈱**ナムコ**
- 払込者の欄/あなたの**住所・氏名・電話番号**(絶対記入!)
- 裏の通信欄/**注文商品・個数・サイズ・合計金額**を明記。

※これを忘れると商品が送れなくなってしまいます。
振替の仕方は郵便局でも教えてくれます。
不明な点は気軽に問い合わせて下さい。
※尚、切手による受付はしておりません。


namco
ORIGINAL GOODS
ROBOT BAND
PAC-MAN
METRO-CROSS
COMICS
PAC-MAN
FYGAR
POOKA
MAPPY
ROBOT WORLD
ROBOT WORLD
Having 21st Century.
This is Our World.
namco
HEY!
HAKKEN!
YATTAZE!
MAPPY
MECHANICAL VIEW
He is essentially
what he believes
THE CASTANETS
MAJI MENTANO

★新作は①、②、③、⑲。

U.S.A. PAC-MAN CLUB

「V・A・C・A・T・I・O・Nたのしいなっ♪」なーんて歌が60年代に流行したけど、バケーションといえば、なんてたって夏休みが最高！

アメリカの学校では、6月の中旬から8月いっぱいまで宿題ナシの、まさに楽しい**サマーバケーション**があるんだ。さて、アメリカではそんな長い夏休みを利用して、**サマーキャンプ**に参加する少年達が多い。サマーキャンプといっても、日本でいう学校行事の林間学校とは一味ちがう。YMCAやYWCAなどの団体が主催しているので、もちろん有料だけど両親も積極的に参加をすすめるんだ。

●少年達はサマーキャンプで大きくなるんだ

ひとくちにキャンプといっても、いろんな種類がある。大きく2つに分けると、泊りこみの**sleep over camp**と通いの**day camp**。キャンプのプログラム内容もさまざまで、サバイバル・スポーツ・音楽・美術などがあり、自分が夏休みの間にがんばりたいなと思うプログラムのキャンプを選べるんだ学校生活とは、またちがった友達との団体生活や、のびのびとしたプログラムレッスンを経験した少年達は、ひとまわりもふたまわりも成長する。そして、自分に自信をつけ、9月からの新学期に臨むのが、アメリカ的な夏休みの過ごし方なんだ。高学年になると、キャンプに参加しないで、社会勉強をかねたアルバイトにがんばる少年達も多くなるんだよ。



☾環境の良いマサチューセッツ州・メイン州・ニューヨーク北部にキャンプスクールが多いんだ。

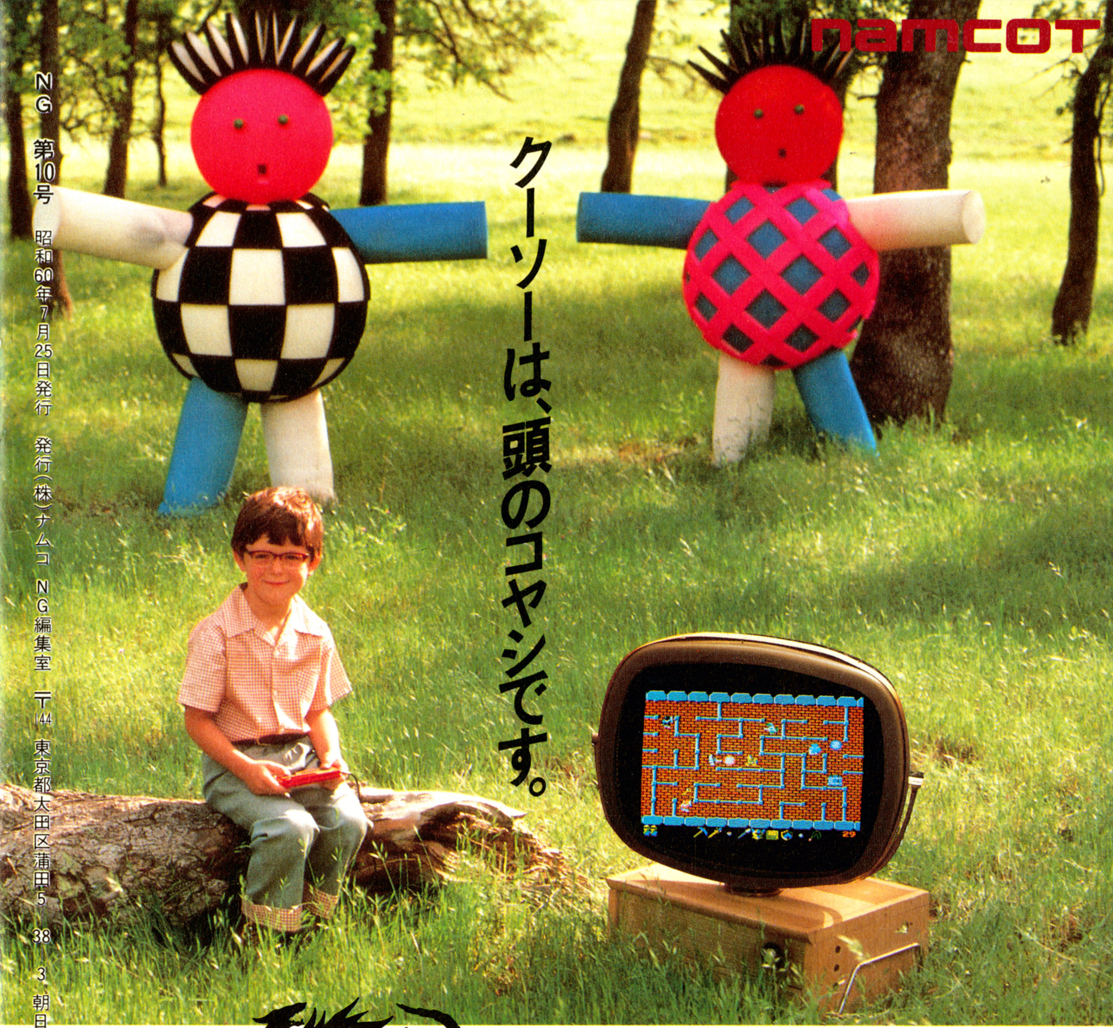
●夏休みはチャレンジングステージだ

日本の学校は、夏休みが少いわりに宿題が多い。さらに少年達の不良化防止対策とかで、夏休み中のゲーム場立ち入り禁止なんかのオマケがついたりしちゃう。ボクは夏休みは、ふだん学校生活の中ではできない、いろんな事に挑戦し、自分の能力を発揮できるチャレンジングステージだと思うんだ。「宿題をやりなさい。」「ゲーム場に行ってはいけません。」って言われる前に、今年の夏休みを自分なりに計画してみるのも悪くないと思うヨ。ってな立派なことを言って今回で最終回となるボクのコーナー「パックマンクラブ」をしめくくってみたけど、みんな、これからもパックマンファミリーをかわいがってね！

GOOD-BE!



NG 第10号 昭和60年7月25日発行 発行(株)ナムコ NG編集室 〒144 東京都大田区蒲田5 38 3 朝日ビル



THE TOWER OF DRUAGA

最新発売

WARPMAN



¥4,900

07 ドルアーガの塔

魔力に満ちた塔に捕えられたカイ。救出に向かう黄金の騎士ギル。数々の謎を解き明かし、ドルアーガを倒せ。シナリオに従って主人公を演じていく、ロールプレイングゲーム。今までにない不思議なおもしろさ。



¥4,500

08 ワープマン

スペースワールドとメイズワールド。ワープロードで結ばれた2つの世界をまたにかけて繰り広げられる、ワープマンと異次元ベムのおかしな戦い。パワーアップしたワープマンで、さあ、ワープ＆ファイト。

ファミリー コンピュータ™用カセット好評発売中。 01 ギャラクシアン 02 パックマン 03 ゼビウス 04 マッピー 05 ギャラガ 06 ディグダグ

ナムコット・サマーカップ'85　実施期間／7月1日～8月31日(当日消印有効)　高得点の画面を写真に撮って送ると、素敵な商品をプレゼント。応募方法はNG本誌17・18ページをご覧下さい。

※全国の百貨店、量販店、玩具店でお買い求めください。
※ファミリー コンピュータTMは、任天堂の商標です。

「遊び」をクリエイトする――株式会社 ナムコ

〒146 東京都大田区多摩川2－8－5 TEL. 03(756)7651